

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

***CHRONOS* : LA SUBSTITUTION THÉÂTRALE COMME
INCITATION À L'AUTONOMIE CRÉATRICE**

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN ÉTUDES ET PRATIQUES DES ARTS

PAR
ERIC PAUL PARENT

MAI 2009

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

L'aventurier est celui qui fait arriver les aventures, plus que celui à qui les aventures arrivent.

Guy Debord, *Potlach*, N°7, 3 août 1954

Au théâtre la vie va au bout d'elle-même et sa représentation dramatique rend la vraie vie irréaliste.

Jean Duvignaud, *Sociologie du théâtre*, 1965

Drama reminds us of the process we must endure in order to become ourselves.

Jacob Levy Moreno, *Psychodrama*, 1980

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier H  l  ne Beauchamp pour ses recommandations toujours franches et sa patience sans borne.

Nous remercions également Jacques Parent pour ses relectures attentives, ses conseils judicieux et sa curiosité.

Nous savons gré à toutes les équipes de participants et d'acteurs qui, au cours de nos trois expérimentations de *Chronos* (étés 2005 et 2006 et automne 2007), nous ont permis de préciser les fondements et les éléments constitutifs de la SUB. C'est aussi au fil des conversations avec ces gens que nous avons réfléchi, analysé, défini et conceptualisé notre recherche.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES TABLEAUX ET DES FIGURES	vi
LISTE DES ABRÉVIATIONS, SIGLES ET ACRONYMES	vii
RÉSUMÉ	viii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
FONDEMENTS ET PRATIQUES DE L'AUTONOMIE CRÉATRICE	3
1.1 Le mouvement situationniste	3
1.2 Pratiques d'autonomie créatrice.....	9
1.2.1 Jeu de rôle <i>ludique</i>	10
1.2.1.1 <i>Kriegspiel</i>	10
1.2.1.2 Jeu de rôle sur table	11
1.2.1.3 Jeu de rôle grandeur nature	14
1.2.2 Jeu de rôle thérapeutique et d'intervention.....	16
1.2.2.1 Le psychodrame	17
1.2.2.2 Le Théâtre de l'opprimé	19
1.2.2.3 Le Théâtre d'intervention.....	24
1.2.3 Arts performatifs, parcours et jeux immersifs	28
1.2.3.1 Du <i>Living Theatre</i> au <i>Burning Man</i>	29
1.2.3.2 Le théâtre in situ, Janett Cardiff, ARGGL! et Zone lumière rouge.....	32
1.2.3.3 Géocaching, Avacture et <i>Go Game</i>	35
1.2.3.4 Les interventionnistes	40
1.3 Un idéal humaniste	43
1.4 Conclusion.....	47
CHAPITRE II	
FONDEMENTS ET PRATIQUES DE LA SUBSTITUTION THÉÂTRALE.....	50
2.1 Les fondements de la Substitution théâtrale	50
2.2 Intégration du spectateur à l'œuvre afin d'en faire un participant.....	51

	v
2.3 Ajustement dynamique de l'œuvre en cours d'événement	56
2.4 Télescopage de l'œuvre fictive à la réalité quotidienne	59
2.5 Champs d'application ludique et esthétique	65
2.6 Conclusion.....	69
CHAPITRE III	
PRINCIPES OPÉRATOIRES DE LA SUBSTITUTION THÉÂTRALE.....	71
3.1 Les principes opératoires de la Substitution théâtrale	71
3.2 Les rôleurs et leurs fonctions	72
3.3 Le scénario dramatique minimal et dynamique.....	76
3.4 L'intrigue plausible.....	80
3.5 Conclusion.....	86
CHAPITRE IV	
LA SUBSTITUTION THÉÂTRALE COMME INCITATIF À L'AUTONOMIE CRÉATRICE	88
4.1. Mise en pratique de la Substitution théâtrale	88
4.2 Intégration du rôleur pivot à l'œuvre afin d'en faire un protagoniste	94
4.3 Ajustement dynamique de l'œuvre en cours d'événement	99
4.4 Télescopage de l'œuvre fictive à la réalité quotidienne	105
4.5 Autonomie créatrice	109
4.6 Conclusion.....	113
CONCLUSION.....	115
APPENDICES	118
APPENDICE A : Manifeste du Théâtre fractal	118
APPENDICE B : Scénario <i>Chronos</i> (2007).....	120
APPENDICE C : Réponses aux questionnaires distribués aux rôleurs pivots.....	123
APPENDICE D : Extraits vidéo en format DVD	131
RÉFÉRENCES	132

LISTE DES TABLEAUX ET DES FIGURES

Tableau		Page
1	Types de rôleurs relativement à leur fonction particulière et à leur degré d'engagement dans l'action	76

Figure		Page
1	Transformation du logo du métro de Montréal	84

LISTE DES ABRÉVIATIONS, SIGLES ET ACRONYMES

<i>ARRGL!</i>	Activité Répétitive Grandement Grandement Libératrice!
C'PTI	Comité permanent du théâtre d'intervention
CRS	<i>Consumer Recreation Services</i>
D&D	<i>Dungeons & Dragons</i>
GPS	Géo-positionnement par satellite
GTA	Groupe de Théâtre-action
I.S.	Internationale situationniste
LARP	<i>Live Action Role Playing Game</i>
MTG	<i>Magic : The Gathering</i>
OMC	Organisation mondiale du commerce
PNJ	Personnages non-joueurs
RITI	Rencontres internationales de théâtre d'intervention
SUB	Substitution théâtrale
TI	Théâtre d'intervention
TIE	<i>Theatre in Education</i>

RÉSUMÉ

L'objectif de notre thèse est de montrer comment une pratique théâtrale actualisée des idéaux exprimés par l'Internationale situationniste peut inciter à l'expression de l'autonomie créatrice des participants qui prennent part à nos parcours-événements. Notre intention est de faire progresser la pensée situationniste en nous basant sur les pratiques ludiques et artistiques qui placent le spectateur au cœur de leur processus créatif. Notre approche théâtrale renouvelée vise à faire du spectateur de théâtre généralement passif, un protagoniste de l'action et un collaborateur créatif à part entière.

Notre étude est concentrée sur les pratiques de la deuxième moitié du vingtième siècle et du début du vingt-et-unième qui adhèrent à l'idéal humaniste défini par les situationnistes. Ces pratiques comprennent les différentes formes de jeu de rôle, les arts performatifs, les parcours déambulatoires et les jeux immersifs. En prenant comme point de départ l'origine du jeu de rôle, nous traçons l'évolution des activités immersives qui favorisent l'exercice de l'autonomie créatrice de ceux qui prennent part à ces activités. En utilisant comme référence les jeux de rôle thérapeutique et d'intervention sociale, nous démontrons comment ces techniques peuvent être mises à profit pour influencer le comportement des individus dans leur vie quotidienne. Notre recensement se termine par le traitement des pratiques artistiques récentes qui placent la participation du récepteur de l'œuvre au centre du processus créatif et qui visent à établir un dialogue entre le créateur de l'œuvre et son récepteur.

Notre hypothèse de travail est qu'il est possible de produire des événements de nature théâtrale que nous nommons « substitutions théâtrales » qui favorisent l'expression de l'autonomie créatrice de ceux qui y participent. À l'aide de trois itérations d'un même scénario, nous démontrons qu'en mesurant l'écart entre le scénario initial et la proposition faite par les participants, il est possible de déterminer le niveau d'autonomie créatrice exprimé par les participants.

Pour réaliser cette démonstration, nous avons défini les fondements de la substitution théâtrale ainsi que ses principes opératoires. Ces fondements et ces principes reposent sur trois énoncés : l'intégration du spectateur à l'œuvre pour en faire un participant ; l'ajustement dynamique de l'œuvre en cours d'événement; le télescopage de l'œuvre fictive à la réalité quotidienne. À l'aide de ces composantes, nous identifions l'ensemble de notre méthode de mise en jeu de la substitution théâtrale, nous proposons une taxonomie originale de la substitution théâtrale et nous définissons la matrice permettant de produire une substitution théâtrale.

La méthode que nous avons développée permet de produire des œuvres d'art qu'on apprécie en y jouant. Au long de notre processus créatif, nous nous sommes concentré non pas sur la production d'un scénario de substitution théâtrale en particulier, mais sur l'élaboration du processus permettant de produire des substitutions théâtrales à partir d'une trame narrative de nature conspirationniste.

Grâce aux résultats obtenus, nous concluons que les principes humanistes exprimés par les situationnistes peuvent encore guider une démarche ludique et artistique à notre époque. La

substitution théâtrale est la manière la plus efficace de mettre ces idéaux en pratique, car, même si d'autres pratiques offrent aux participants d'exprimer leur créativité, seule la substitution théâtrale permet aux participants de se jouer eux-mêmes, à l'intérieur des lieux où ils vivent leur vie quotidienne.

Cette distinction est essentielle puisque les situationnistes exigeaient que toute action visant à promouvoir l'autonomie créatrice des gens devait être construite avec les éléments de la vie quotidienne et devait se dérouler à l'intérieur de ce même environnement quotidien. En intégrant le spectateur à l'œuvre, en ajustant cette œuvre en cours d'événement et en télescopant cette œuvre à la réalité quotidienne, nous produisons des situations construites à même la vie quotidienne et, ce faisant, nous proposons une interprétation renouvelée des idéaux situationnistes.

Mots clés :

Jeu de rôle

Autonomie créatrice

Internationale situationniste

Fiction et réalité quotidienne

Plausibilité

INTRODUCTION

Entre 1957 et 1972, l'Internationale situationniste sous la direction de Guy Debord a dénoncé et combattu les effets néfastes de la société du spectacle. Les membres de l'Internationale situationniste s'étaient donné pour mission de faire de leurs concitoyens des gens éveillés socialement, des gens actifs artistiquement et surtout, des joueurs qui passaient tout leur temps à créer des occasions pour changer le monde dans lequel ils vivaient.

Selon les situationnistes, la société contemporaine est structurée de manière à maintenir le statu quo en endormant la conscience des individus. Lorsque les citoyens sont asservis à cette « société du spectacle », celle-ci maintient leur attention en les gavant d'images médiatisées, d'illusions et de faux besoins. Dans sa forme la plus évoluée, la société du spectacle transforme d'abord les individus en spectateurs passifs pour ensuite en faire des consommateurs.

Pendant leur brève existence, les situationnistes ont développé plusieurs méthodes pour combattre les effets de la société du spectacle : le détournement, qui consiste à pervertir le sens d'une œuvre en en modifiant l'apparence; la psychogéographie qui étudie les relations émotives que les gens établissent avec leur environnement urbain; la dérive urbaine, un parcours qui est constitué de règles arbitraires et dont l'objectif est de faire apparaître un sens nouveau à partir des lieux de la vie quotidienne. En un mot, les situationnistes voulaient que les citoyens rejettent les conditions de vie toutes faites proposées par la société du spectacle pour les remplacer par des situations que les citoyens auraient créées eux-mêmes. L'objectif principal des situationnistes était de conscientiser les citoyens pour en faire des individus éclairés, responsables, heureux, en un mot, vivants.

Notre recherche se concentre sur l'application contemporaine des principes situationnistes aux œuvres de nature théâtrale afin de mettre en place les conditions qui permettent aux citoyens de produire leurs propres situations. Dans le contexte d'une société surmédiatisée où l'action directe est remplacée par la contemplation passive, nous désirons actualiser les idéaux situationnistes et développer des méthodes simples et accessibles à l'homme de la rue. Plusieurs praticiens offrent des avenues créatives à l'expression de l'individualité. Cependant, ces pratiques sont souvent ésotériques ou requièrent des connaissances spécialisées.

Dans le cadre de notre recherche, nous déterminons la méthode permettant de produire des événements qui, selon les principes énoncés par le mouvement situationniste, incitent celles et ceux qui y participent à s'engager de façon ludique et artistique dans un jeu de rôle qui favorise l'exercice de leur autonomie créatrice.

La méthode que nous privilégions est conçue de manière à imiter les actions de la vie courante. Ainsi, tout le monde peut y prendre part sans avoir recours à un entraînement ou à une préparation particulière. En utilisant la vie quotidienne comme canevas, nous produisons des situations qui s'appliquent directement à la vie quotidienne. Un peu à l'instar d'Augusto Boal, nous désirons produire des situations où les citoyens peuvent répéter la vie quotidienne. Nous jouons avec les règles de la vie quotidienne pour que les individus prennent conscience de la nature arbitraire de ces règles.

Pour atteindre cet objectif, nous produisons des parcours théâtraux pendant lesquels les participants se jouent eux-mêmes. La trame narrative de l'événement se téléscopie à la réalité quotidienne alors que l'événement lui-même est conçu de manière à s'ajuster immédiatement aux actions des participants. Nous avons mis notre approche théorique à l'épreuve au fil de trois itérations. Nous l'avons nommée : Substitution théâtrale (SUB).

Notre thèse est divisée en quatre chapitres. Le premier chapitre consiste en un recensement des différentes pratiques qui ont servi de base à l'élaboration de notre approche. Le point commun de ces pratiques est qu'elles placent le participant au cœur de leur processus créatif.

Dans les trois chapitres qui suivent, nous identifions les éléments tirés des pratiques énoncées au chapitre un pour définir notre propre méthode. Nous traitons d'abord des fondements de la Substitution théâtrale, c'est-à-dire, les trois énoncés sur lesquels repose la théorisation de notre méthode : l'intégration du spectateur pour en faire un participant; l'ajustement dynamique de l'œuvre en cours d'événement; le télescopage de la fiction à la réalité quotidienne. Ensuite, nous traitons des principes opératoires de la Substitution théâtrale. Ces principes sont les matériaux avec lesquels une Substitution théâtrale est construite. Notre dernier chapitre, explique la mise en jeu d'une substitution théâtrale, à savoir la façon dont se déroulent les répétitions et la mise en espace d'un événement de ce genre.

En nous rapprochant des membres de l'Internationale situationniste, nous nous associons à l'idéal humaniste qu'ils désiraient atteindre. Notre œuvre n'est pas conçue pour être regardée, mais pour être vécue. Les événements que nous produisons sont des œuvres d'art qu'on apprécie en y jouant. Notre pratique est de nature théâtrale. Toutefois, nous proposons une approche renouvelée de cet art où la fonction de l'acteur est partagée entre tous ceux qui prennent part à l'événement et où l'art s'approprie la vie quotidienne pour en faire une œuvre d'art.

CHAPITRE I

FONDEMENTS ET PRATIQUES DE L'AUTONOMIE CRÉATRICE

Dans notre premier chapitre, nous décrirons les principales pratiques esthétiques du début du vingtième siècle qui s'inscrivent dans le paradigme de la démocratisation des procédés de création artistique. Nous privilégierons les pratiques esthétiques qui valorisent l'autonomie créatrice, l'expression personnelle et l'intégrité du processus créateur comme les multiples manifestations du jeu de rôle et les formes immersives des arts de la scène, des arts performatifs et des parcours urbains. Prenant comme point d'attache la fondation de l'Internationale situationniste (1957), nous illustrerons le parcours qui structure notre recherche en identifiant l'apport particulier de chacune de ses pratiques esthétiques aux fondements opératoires de nos procédés.

1.1 Le mouvement situationniste

Les grondements qui allaient mener à l'effervescence sociale et politique des années 1960 ont commencé à se faire sentir pendant la première moitié du vingtième siècle. À cette époque, les membres de l'avant-garde artistique européenne et nord-américaine se mobilisaient afin de proposer un paradigme artistique révolutionnaire. Ces artistes de la peinture, de la danse et du théâtre préconisaient une nouvelle approche créative, une démocratisation des procédés créatifs et une fusion des arts et de la vie. Plutôt que de valoriser uniquement l'objet artistique, les créateurs de cette époque accordaient une valeur équivalente, parfois même supérieure au processus de création lui-même (Sandford, 1995; p.15-16).

Cette démocratisation du processus créatif n'allait pas affecter uniquement la relation que les artistes entretenaient avec leurs œuvres. Ce mouvement visait également à rendre le processus créatif accessible à l'homme de la rue. Alors que les mouvements artistiques de la deuxième

moitié du vingtième siècle prenaient forme, le spectateur traditionnellement passif était invité à passer au premier plan et à contribuer à la création de l'œuvre au même titre que l'artiste. L'œuvre d'art n'était plus conçue de manière à être admirée, mais plutôt de manière à investir le spectateur du rôle de créateur en produisant un véritable dialogue entre les artistes, leurs œuvres et les récepteurs de ces dernières. Dorénavant, l'art ne serait plus la propriété exclusive des artistes, mais serait le domaine de chacun.

Cette intégration du spectateur traditionnellement passif à la création de l'œuvre a connu son point culminant en 1957 lors de la fondation de l'Internationale situationniste (I.S.)¹. L'I.S. fut constituée par les membres de quatre groupes distincts, mais partageant les mêmes idéaux : *Cobra*², le mouvement surréaliste, le mouvement lettriste et le mouvement international pour un Bauhaus imaginiste (Debord, 2000; p. 25-27). Entre 1930 et la Deuxième Guerre mondiale, le manque de possibilités de renouvellement théorique et la réaction politique et culturelle, surtout dans le mouvement ouvrier européen, ont contribué à l'éclatement du mouvement surréaliste. Ralliant une partie du mouvement surréaliste révolutionnaire, *Cobra*, une « Internationale des artistes expérimentaux », fut constitué entre 1949 et 1951 au Danemark, en Hollande et en Belgique. Le manque de rigueur idéologique, l'aspect principalement plastique de leurs recherches et surtout l'absence d'une théorie d'ensemble des conditions et des perspectives de leur expérience entraînèrent la dispersion de ce groupe (Debord, 2000; p. 26).

Le lettrisme en France, était parti d'une opposition complète à tout mouvement esthétique connu, dont il analysait le dépérissement constant. Le lettrisme s'attachait à la poétique des sons, des onomatopées et à la musique des lettres disposées d'une façon arbitraire, plus qu'au sens des mots (Isou, 1973). Entre 1946 et 1952, le groupe lettriste proposa la création ininterrompue de nouvelles formes dans tous les domaines. Dès l'automne 1952, sous l'influence de Guy Debord, la gauche lettriste s'organisa en « Internationale lettriste » (Bertrand, 2005). Dégoûté par l'idéalisme de ses collègues, Debord, le futur chef de l'I.S. désira faire de l'Internationale lettriste

¹ Dans le présent ouvrage, l'Internationale situationniste sera désormais désignée par l'abréviation « I.S. »

² *Cobra* est un acronyme composé des premières lettres du nom des villes où étaient installés ses membres : Copenhague-Bruxelles-Amsterdam.

un nouveau véhicule d'intervention dans la vie quotidienne plutôt qu'un centre de production d'œuvres de nature esthétique (Debord, 2000; p. 27).

Le « Mouvement international pour un Bauhaus imaginiste » quant à lui fut fondé en 1953 par Asger Jorn, théoricien et artiste rattaché à *Cobra* et proche collaborateur de Guy Debord. Le Bauhaus imaginiste prônait le mouvement perpétuel des formes, la recherche de la symétrie absolue entre forme, structure et fonction, et réaffirmait que l'art était un champ d'expérience ouvert.

Ainsi, des membres de ces quatre mouvements, habités par le désir de dépasser l'art et de faire passer la poésie dans la vie, se réunissent en 1957 pour fonder l'I.S. Désabusés par leurs expériences précédentes au sein des mouvements révolutionnaires culturels de la gauche européenne de la première moitié du vingtième siècle, les membres de l'I.S. se concertent autour d'une même idée centrale : la construction de situations, c'est-à-dire la construction de moments de la vie, concrètement et délibérément construits par l'organisation collective (*Internationale situationniste*, 1997; p. 13-14). En d'autres mots, les citoyens devaient créer leurs propres modèles de vie tout en rejetant les formules toutes faites proposées par leur culture et leur société. Ces modèles devaient être de nature ludique et devaient s'intégrer parfaitement à la vie quotidienne.

Contrairement aux mouvements dont ils étaient issus, les situationnistes privilégiaient une prise de conscience par l'action et la spontanéité (*Internationale situationniste*, 1997; p. 145) et se donnaient pour mission de travailler à même le décor matériel de la vie afin d'affecter les comportements citoyens qui entraînent cette vie et la bouleversent. Selon la pensée de l'I.S., le citoyen doit non seulement créer des œuvres artistiques, mais vivre sa vie entière comme s'il en était le créateur conscient.

De ce point de vue, l'I.S. fut le premier regroupement à organiser et à théoriser le rôle du *citoyen* comme artiste de son quotidien et lui proposer des méthodes pratiques pour vivre directement et construire ses propres situations. Selon Guy Debord, le chef de l'I.S., la seule démarche expérimentale valable qui soit doit être fondée sur la critique exacte des conditions

existantes de la vie quotidienne et, surtout, leur dépassement intentionnel. À son avis, la création personnelle doit faire éclater le cadre des moyens créés par d'autres que soi. La véritable création ne doit pas se limiter à l'arrangement des objets et des formes, mais reposer sur l'invention de nouvelles lois régissant leur arrangement (Debord, 2000; p. 32).

Selon les membres de l'I.S., le citoyen occidental est prisonnier de l'oppression de la classe dominante (Debord, 2000; p. 9). Cette dernière s'assure de la soumission du citoyen en banalisant les découvertes subversives, en s'appropriant et en commercialisant les œuvres originales des créateurs. L'I.S. se donne donc pour mission de provoquer le changement de société le plus libérateur possible par des actions appropriées en responsabilisant le citoyen par rapport à son propre processus créatif à travers des actions concrètes (Debord, 2000; p. 7). Les membres de l'I.S. encouragent les citoyens à devenir des joueurs professionnels, aspirant à devenir des gens qui vivent consciemment chaque moment de leur existence au lieu de se soumettre aveuglément au système économique et social de leur époque. Les situationnistes veulent habiliter les citoyens, les rendre responsables de leur propre existence, bref créer un grand terrain de jeu où tous agiront en tant que participants.

Pour ce faire, les membres de l'I.S. pratiquaient trois actions dites « situationnistes » : la psychogéographie, le détournement et la dérive urbaine. La première, la psychogéographie, repose sur des explorations sur le terrain et sur l'étude des lois exactes et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus (Debord, 2000; p. 35). Au fil de leurs expéditions psychogéographiques à travers les rues des grandes villes, les membres de l'I.S. construisaient des cartes géographiques basées non sur la localisation des points géographiques, mais sur les ambiances provoquées par l'interaction de l'explorateur avec les lieux. Particulièrement friands des localités pittoresques pouvant provoquer de fortes réactions émotives, les membres de l'I.S. circulaient librement dans la ville afin d'y dénicher les endroits qui provoquaient un dialogue émotif entre le promeneur et son environnement.

Cette réappropriation du sens d'un lieu et de l'ambiance qui s'en dégage est à la base de la seconde action situationniste, le détournement. Le détournement consiste à détourner le sens

initial d'une œuvre pour ébranler les perceptions des spectateurs (*Internationale situationniste*, 1997; p. 78). Par exemple, les situationnistes prenaient un malin plaisir à remplacer dans les bulles de bandes dessinées populaires les paroles insipides d'une femme aux traits de poupée en plastique par un discours marxiste. Le détournement devait servir à critiquer le contenu original de l'œuvre, mais devait aussi être critique de lui-même de par sa forme. Le détournement était conçu comme un outil de communication qui, par la combinaison de deux œuvres, effaçait le sens de l'œuvre originale, tout en contenant sa propre critique (Debord, 2000; p. 55). Grâce au détournement, l'oppression de la classe dominante dissimulée au cœur d'une œuvre était révélée, dénoncée et critiquée afin que le citoyen en soit conscientisé et puisse s'en libérer.

D'autre part, c'est à l'expression de cette prise de conscience de sa propre liberté que devait servir la troisième action situationniste qui, malgré l'aspect sensationnel du détournement, demeure l'action la plus connue de celles utilisées par les membres de l'I.S. Pour les situationnistes, la dérive urbaine consistait en un parcours improvisé qui imposait un cadre strict au promeneur. Ce cadre forçait le promeneur à prendre conscience de la liberté créatrice qui se trouvait à sa portée et des découvertes surprenantes qui l'attendaient au détour de chaque coin de rue. Règle générale, une dérive urbaine durait du lever au coucher du soleil et était composée d'une série d'instructions qui guidaient les pas du promeneur, par exemple : tournez à gauche à tous les troisièmes coins de rue; suivez tous les chats que vous rencontrez; tournez les talons et marchez à reculons dès que vous voyez un homme portant un chapeau. La dérive favorisait un dépaysement passionnel par le changement hâtif d'ambiances, en même temps que l'étude de la psychogéographie et de la psychologie situationniste (Debord, 2000; p. 38).

Ainsi, pendant la quinzaine d'années que dura l'I.S. ses membres ont cherché à provoquer des conditions favorables pour que les citoyens puissent vivre directement des situations qu'ils avaient construites plutôt que de subir des expériences préparées à l'avance par la classe dominante (*Internationale situationniste*, 1997; p. 10). Chacune de leurs interventions avait pour objectif de transformer les citoyens devenus spectateurs en « viveurs » (*Internationale situationniste*, 1997; p. 11). Il est intéressant de noter à ce sujet qu'en se fixant cette mission, les situationnistes annonçaient déjà le jour où leur mouvement deviendrait obsolète. En effet, à partir du moment où tous les citoyens agiraient en viveurs, ils deviendraient tous des situationnistes et

le mouvement perdrait sa raison d'être en tant qu'avant-garde. Les situationnistes rêvaient d'une société sans classes, où le processus créateur remplacerait le culte de l'objet d'art, et où, par exemple, il n'y aurait plus de peintures, mais des situationnistes qui, entre autres choses, font de la peinture (Debord, 2000; p. 41). Selon les situationnistes, la démocratisation des processus créatifs signifiait qu'il fallait amener le citoyen à réaliser l'Art, c'est-à-dire, fusionner entièrement l'Art à la vie quotidienne (*Internationale situationniste*, 1997; p. 8).

Malgré l'enthousiasme de ses membres, l'I.S. s'est dissoute en 1972, bien avant d'atteindre son objectif. Les dissensions internes ont eu raison de ce mouvement qui fut caractérisé par un nombre toujours grandissant d'exclusions de membres jugés indésirables. Tout au long de son histoire, l'I.S. a expulsé ceux qu'elle désignait comme « pro-situs » : les membres de l'Internationale qui se prononçaient en faveur des idéaux de l'I.S. mais qui ne prenaient aucune mesure concrète pour les réaliser. Car il ne suffisait pas de partager les idéaux situationnistes pour faire partie de l'I.S. Selon Debord, tout développement théorique pouvant s'inscrire dans la cohérence du « discours situationniste » devait *venir de la vie pratique* (Debord, 2000; p. 133). Pour être situationniste, il fallait agir en tant que créateur de situations, signifiant par ces termes, de *vivre consciemment* chaque jour de son existence en créant des situations pour soi et son entourage.

Cette prise de conscience du contrôle que le citoyen doit exercer sur sa vie quotidienne constitue la prémisse de notre recherche. Notre objectif en créant la Substitution théâtrale est de conscientiser ceux qui prennent part au scénario par rapport à la nature fluide des codes qui régissent la vie quotidienne. Nous croyons qu'il est possible de développer l'autonomie créatrice des citoyens à travers l'activité ludique. C'est-à-dire qu'à force de jouer avec les règles de la vie quotidienne, les citoyens seront de plus en plus habilités à transformer ces règles et à définir leurs propres normes de vie.

La force de l'autonomie créatrice provient du caractère novateur de l'activité qui en résulte. Lorsque le citoyen exerce son autonomie créatrice, il s'approprie les règles qui régissent sa vie quotidienne, il opte pour la liberté du choix plutôt que la consommation aveugle et il accepte la responsabilité de se gouverner seul. En deux mots, dans le cadre de notre recherche, nous

définissons l'autonomie créatrice comme l'actualisation des besoins de ludisme et d'expression inhérents à chacun.

Malgré la dissolution du mouvement, les idéaux de l'I.S. n'ont pas complètement disparu. À la fin du vingtième siècle, les « écoles » se font plutôt rares. Surgissent un peu partout, des individus et des pratiques qui poursuivent toujours la mission des situationnistes de manière plus ou moins exacte, soit en intégrant le citoyen au processus de création de leur œuvre, soit en produisant des œuvres dont la représentation repose entièrement sur la contribution du citoyen. Dans les prochaines sections, nous décrirons certains des regroupements et des pratiques qui, depuis le début du vingtième siècle, expriment des idéaux qu'il est possible d'associer au courant situationniste et qui ont une pertinence par rapport à notre démarche puisqu'elles favorisent l'expression de l'autonomie créatrice.

1.2 Pratiques d'autonomie créatrice

Dans sa plus simple expression, le jeu de rôle se résume à une activité qui stimule l'imagination des participants qui y prennent part par le biais de l'interaction entre eux (Mackay, 2001; p. 80). Pour qu'il y ait jeu de rôle, il faut forcément qu'au moins deux « rôlistes », terme consacré pour désigner un joueur de jeu de rôle (Doke, 1998; p. 139-140), créent une *situation* leur permettant d'agir et d'interagir entre eux. Il existe plusieurs types de jeux de rôle que nous avons divisés en deux catégories afin d'en faciliter l'analyse. La première comprend les jeux de rôle dits *ludiques* pour désigner les types de jeux de rôles qui sont pratiqués exclusivement par désir de divertissement. La deuxième catégorie comprend les jeux de rôle dits didactiques ou d'intervention qui sont fondés sur un rapport d'échanges entre un groupe et un milieu donnés, qui intègrent les spectateurs à une performance dont le principal objectif est d'habiliter les participants, de leur enseigner de nouvelles connaissances ou aptitudes ou de guérir une séquelle psychologique (Biot 2000; p. 92). Cette division en deux catégories revêt une grande importance puisque la langue française manque de nuance en ce qui a trait à la description des objectifs associés à la pratique des jeux de rôles. Du côté de la langue anglaise, les jeux de rôles pratiqués comme passe-temps sont désignés en tant que *role playing games* alors que le terme *role playing* est réservé aux techniques du jeu de rôle didactique et thérapeutique (Doke, 1998; p. 94).

1.2.1 Jeu de rôle ludique

Le jeu de rôle ludique comprend à la fois des pratiques qui correspondent presque exactement au principe de création de situations prôné par les situationnistes et des activités qui parfois transcendent ces principes, parfois les contredisent carrément. En effet, alors que les adeptes du jeu de rôle ludique créent eux-mêmes des situations leur permettant d'agir sur leur environnement comme le prônaient les situationnistes, la participation à ces situations requiert des rôlistes qu'ils endossent un avatar ou un personnage. D'où le constat que les gestes concrets et imaginés posés par ces rôlistes afin d'affecter le déroulement du scénario du jeu ne sont en fait que des indications communiquées à leurs personnages. Dans ces conditions, malgré que ce soit les rôlistes ludiques qui dictent le comportement de leurs personnages, ceux-ci ne vivent pas *directement* les situations qu'ils produisent. Lors du jeu de rôle ludique, les actions des rôlistes se déroulent dans le cadre d'un environnement fictif qui met en scène des individus aussi fictifs, un principe qui contredit la pensée situationniste.

La forme que prennent ces environnements fictifs et leur contenu narratif dépendent entièrement des préférences particulières et des moyens financiers et matériels dont les rôlistes disposent. Certains rôlistes ludiques privilégient les livres ou les jeux de cartes, alors que d'autres se costument et se maquillent afin d'investir des terrains thématiques construits spécifiquement pour les accueillir. Pour cette raison, dans les paragraphes qui suivent nous décrirons d'abord le phénomène du jeu de rôle ludique, de sa forme originale qui partage peu de liens avec les principes situationnistes, jusqu'à sa forme « grandeur nature » qui exprime presque exactement l'idéal situationniste. Nous poursuivrons notre analyse en décrivant le jeu de rôle thérapeutique et d'intervention qui, en permettant au rôliste d'agir en son nom propre, se rapproche encore davantage de cet idéal.

1.2.1.1 *Kriegspiel*

Aujourd'hui il est difficile, voire impossible, de dénombrer la multitude de types de jeux de rôles qui sont pratiqués à travers le monde. Cependant, on peut retracer l'origine de toutes ces formes au *Kriegspiel*, un jeu de guerre inventé au début du dix-neuvième siècle par un officier prussien dénommé Von Reiswitz. Von Reiswitz avait conçu son jeu de guerre afin de former les

officiers de l'armée prussienne de la manière la plus réaliste possible. En utilisant des pièces représentant les troupes et obéissant à des règles préétablies régissant la vitesse de déplacement, les besoins en ravitaillement et l'efficacité des unités, les officiers pouvaient mettre à l'épreuve leurs stratégies d'attaque et de défense sans risquer la vie de leurs hommes. Tout au long des dix-neuvième et vingtième siècles, les concepteurs de jeux de guerre se sont préoccupés toujours davantage de l'aspect esthétique de leurs jeux. Au fil de leur évolution, les jeux de guerre devinrent de moins en moins abstraits et représentèrent de plus en plus souvent de véritables batailles tirées du passé, plutôt que des combats hypothétiques (Mackay, 2001; p. 152).

L'activité a été popularisée à la fin de l'ère victorienne lorsque H.G. Wells utilisa les concepts du *Kriegspiel* pour créer un jeu de guerre pour amateurs civils dont le seul objectif était le divertissement (Mackay, 2001; p. 13). Finalement, c'est lorsque des amateurs de jeux de guerre décidèrent de combiner leur passe-temps à leur amour pour la littérature fantastique que le jeu de rôle ludique a connu son véritable essor (Mackay, 2001; p. 17). Au début des années 1970, un rôliste nommé Gary Gygax et ses amis ont créé le concept du jeu de rôle « sur table » en produisant des jeux de guerre qui s'inspiraient de romans tel *Le Seigneur des anneaux* de J.R. Tolkien (Tolkien, 1995). À partir de ce moment, les amateurs de jeux de guerre n'étaient plus contraints à recréer les grandes batailles de l'histoire de l'humanité, mais pouvaient imaginer de manière vraisemblable les affrontements fictifs entre les populations d'elfes et d'orques habitant le monde de *Middle-Earth* créé par Tolkien. Éventuellement, Gygax et son collègue Dave Arneson eurent l'idée de remplacer les troupes militaires par des individus. Les premiers scénarios produits par les deux hommes servirent de fondation au système de règles désormais célèbre : *Dungeons & Dragons* (D&D) (*Wizards of the Coast*, 2001).

1.2.1.2 Jeu de rôle sur table

En vérité, la publication des livres de règles de D&D a complètement révolutionné le monde du jeu de rôle ludique (Arneson, D., Gygax, G., 1977). Depuis les années 1970, les rôlistes évoluant à l'intérieur du monde de D&D ne contrôlent plus un ensemble de cavaliers ou de fantassins, mais un *personnage* dont ils dirigent à la fois les déplacements et, surtout, la personnalité (Mackay, 2001; p. 72). En incarnant son personnage, le rôliste se libère de toutes les limites imposées par la réalité. Il peut désormais devenir un mage, un guerrier sanguinaire ou une

elfe immortelle. A travers la fiction du jeu de rôle, le rôliste peut vivre toutes les aventures qu'il désire. Même la mort perd de son mordant, car tout personnage peut être ressuscité ou réincarné. De même, si par malheur le rôliste se lasse de son personnage, il n'a qu'à s'en créer un nouveau.

Cette fusion des environnements fictifs de la littérature et des règles servant à produire des batailles militaires vraisemblables s'inscrit au cœur de ce qui constitue l'attrait du jeu de rôle pour la majorité des rôlistes. Lors d'un jeu de rôle, il n'y a pas de gagnant ou de perdant à proprement parler. L'objectif final n'est pas tant d'arriver à la fin de l'aventure, que de croître et d'évoluer au fil des péripéties (Gary Gygax, 1978 cité dans Mackay, 2001; p. 8). Bien qu'un auteur puisse rédiger sa propre version des règles qui supportent la vraisemblance du monde fictif à l'intérieur duquel évoluent les personnages des rôlistes, ce sont les rôlistes qui sont les véritables créateurs de l'œuvre. Un groupe de rôlistes peut décider de jouer à un jeu de rôle sans utiliser les accessoires habituels comme des livres de règles, des dés, des graphiques de référence et des figurines miniatures. Toutefois, il est impossible de jouer à un jeu de rôle sans qu'il y ait performance improvisée de la part des rôlistes (Mackay, 2001; p. 2). Le jeu de rôle exige des rôlistes qu'ils verbalisent, rationalisent et conceptualisent leurs contributions au jeu (Doke, 1998; p. 101). À ce sujet, Gygax admet que le jeu de D&D est loin d'être fini, qu'il est possible de l'adapter, enfin, qu'il est conçu de manière à être modifié et développé selon la volonté de ceux qui y prennent part (Doke, 1998; p. 115). Bien que les actions des personnages soient régies par une série de règles précises, l'interprétation de ces règles et le déroulement de la quête fictive elle-même dépendent entièrement des décisions des rôlistes.

Ainsi, le système épisodique et participatif de D&D repose sur des règles quantifiées servant à créer des histoires (Mackay, 2001; p. 4-5). Dans le cadre d'un jeu de rôle sur table, toutes les règles de la réalité sont traduites en statistiques dictant de manière vraisemblable les résultats des actions posées par les personnages interprétés par les rôlistes. Pendant le jeu lui-même, un maître de jeu faisant office à la fois, de metteur en scène de théâtre, d'auteur de roman, d'éditeur cinématographique, de conteur, d'acteur de performance et d'arbitre sportif (Mackay, 2001; p. 6), décrit l'environnement dans lequel évoluent les personnages, explique les résultats de leurs actions et interprète tous les autres personnages qui habitent le monde dans lequel se déroule l'aventure, mais qui ne sont pas assignés à des rôlistes.

Aujourd'hui, un maître de jeu peut acheter des scénarios « clés en main », à l'intérieur desquels ses rôlistes interpréteront n'importe quelle créature, héros historique ou personnage fictif. Cependant, certains maîtres de jeux préfèrent créer leurs propres scénarios, basés sur leurs propres mondes imaginaires ou sur leurs œuvres littéraires ou cinématographiques préférées. Ces scénarios « maison » se sont développés en parallèle au développement du jeu de rôle D&D et s'en distinguent autant par leur contenu que par leur forme.

Citons à titre d'exemple les jeux de rôle par correspondance et le jeu de cartes *Magic : The Gathering* (MTG). Les jeux de rôle par correspondance fonctionnent selon les mêmes principes que le jeu de rôle D&D, sauf que les rôlistes ne se rencontrent jamais en personne. En utilisant le courrier ou le courriel, les rôlistes transmettent les actions de leurs personnages au maître de jeu. Celui-ci analyse l'information, puis rédige la suite du scénario qu'il communique au groupe. Rappelant le jeu littéraire du cadavre exquis ou l'écriture d'un roman collectif, le jeu de rôle par correspondance est davantage axé sur la diplomatie que sur les combats (Doke, 1998; p. 127). Pour les amateurs d'affrontements spectaculaires, MTG permet à des mages puissants de s'affronter en combat singulier sans échanger une parole (Doke, 1998; p. 132). Se tenant face à face, chaque joueur compose son paquet de cartes à même sa collection personnelle. À tour de rôle, les « mages » jettent leurs sorts en révélant une carte de leur paquet. Cette forme simplifiée du jeu de rôle sur table plaît aux collectionneurs qui recherchent la carte rare et à ceux qui préfèrent une partie brève sans avoir à réunir plusieurs rôlistes et un maître de jeu.

Peu importe leur forme, les jeux de rôle sur table libèrent les rôlistes des contraintes de la réalité quotidienne en leur offrant un forum où créer des situations *fictives*. Sous la direction du maître de jeu, les rôlistes participent à l'élaboration de la stratégie narrative du jeu. Ils contribuent au déroulement de l'action en développant la personnalité de leurs personnages et en guidant ceux-ci à travers les méandres du scénario conçu par le maître de jeu.

Dans ce contexte, les situations créées par les amateurs de jeux de rôle sur table sont conçues afin d'être vécues par les *personnages* interprétés par les rôlistes. Il en découle que les émotions ressenties par les rôlistes pendant le jeu de rôle sont le résultat des actions qu'ils ont posées par

procuration et les situations créées dans le cadre de ce jeu se déroulent, pour ainsi dire, dans leur imagination collective. Ainsi, les actions posées par les rôlistes dans le cadre d'un jeu de rôle sur table demeurent en marge de leur vie quotidienne et ne se traduisent pas en gestes concrets. Pour cette raison, même si ce sont les rôlistes qui créent leurs propres situations, on ne peut pas considérer le jeu de rôle sur table comme répondant aux critères établis par les situationnistes en ce qui a trait à la construction de situations. Néanmoins, il existe une forme de jeu de rôle qui transcende le domaine de l'imagination afin d'investir le monde de la réalité quotidienne à travers l'action concrète. Il s'agit du jeu de rôle grandeur nature.

1.2.1.3 Jeu de rôle grandeur nature

Le jeu de rôle grandeur nature, aussi connu sous l'appellation *Live Action Role Playing Game* (LARP) (LARP, 2008), est caractérisé par la simulation de situations fictives improvisées par des rôlistes portant les costumes associés à leurs personnages et se déroulant dans un décor approprié. L'abolition de la distance entre le joueur et son personnage induite par les costumes et l'accomplissement direct d'actions dans le cadre du scénario du jeu, distingue le LARP, où on se met en situation, du jeu de rôle sur table, où on imagine la situation.

Depuis quelques années, le phénomène LARP accroît sa popularité et attire des gens de tous âges et de toutes classes sociales. Par exemple, le terrain de jeu immersif médiéval fantastique du *Duché de Bicolline*, situé à St-Mathieu-du-Parc au nord-ouest de Shawinigan (Québec), accueille chaque année près de trois mille enfants, adolescents et adultes (Bicolline, 2001). Été comme hiver, des rôlistes interprétant des chasseurs de trolls, des elfes noirs ou des dandys parcourent le terrain de cent quarante hectares parsemé de plus de cent dix maisons disposées de façon à suggérer un village médiéval authentique. Pendant les scénarios réglés par un maître de jeu, les guildes constituées par les rôlistes signent des ententes politiques et établissent des alliances militaires avec l'assistance de personnages non-joueurs (PNJ) qui se mêlent aux rôlistes du *Duché de Bicolline* afin de fournir le contexte et l'impulsion nécessaire au déroulement du scénario. Les PNJ sont des organisateurs qui agissent comme de simples rôlistes, mais qui sont au fait de tous les éléments du scénario et ont pour fonction d'en faciliter la progression. Pour ce faire, les PNJ se rapportent régulièrement au maître de jeu du Duché afin de le tenir au courant des actions des rôlistes. Armé de ces informations, le maître de jeu ajuste le déroulement du scénario en

transmettant ses instructions aux PNJ qui les mettent en pratique sur le terrain encadrant ainsi les actions des rôlistes en leur suggérant des avenues possibles.

Les principales fonctions de cet ajustement dynamique en cours d'événement sont de permettre au maître de jeu de maintenir pendant le scénario un niveau de difficulté qui stimule l'intérêt des rôlistes et assure la crédibilité et la vraisemblance du volet fictif du monde du *Duché de Bicolline*. En vérité, le succès d'un LARP repose en grande partie sur le degré d'engagement personnel que les rôlistes expriment à la fois envers le scénario, le lieu où il se déroule et les autres rôlistes qui se trouvent sur le terrain. Ce n'est qu'en s'identifiant à leurs personnages, à leur environnement et aux personnages de leurs collègues que les rôlistes pourront se libérer de leurs contraintes sociales quotidiennes et, de cette façon, donner une forme concrète à la fiction suggérée par le scénario du LARP (Mackay, 2001; p. 28).

Comme suite logique et sophistiquée du roman d'aventures ou du film épique, le LARP est conçu de manière immersive et interactive. Il propose une expérience directe totalement unique où le jeu consiste à « habiter » un univers avec d'autres rôlistes (Bonsaint, 2006). Même si les actions des rôlistes sont effectuées via des personnages fictifs, les gestes posés par le rôliste et les souvenirs et les émotions qui en résultent sont bien réels. En prenant part à un LARP, les rôlistes deviennent des producteurs actifs plutôt que des consommateurs passifs. Le LARP renverse les mécanismes de l'observation passive et, comme l'action situationniste, habilite le citoyen par rapport à sa propre autonomie créatrice et le responsabilise par rapport à sa propre existence (Mackay, 2001; p. 131).

C'est en suivant cette ligne de pensée que nous établissons des parallèles entre les actions qu'entreprenaient les situationnistes et le LARP. En recréant les grandes batailles de l'histoire, les rôlistes expriment un attachement émotif au lieu physique qui rappelle celui que recherchaient les situationnistes lors de leurs expéditions psychogéographiques. De même, les rôlistes qui s'adonnent à des LARP se déroulant en milieu urbain et qui utilisent une trame narrative contemporaine plutôt que médiévale détournent le sens de l'actualité et des lieux quotidiens afin de vivre les situations fictives dont leurs personnages sont partie prenante. Enfin, telle une dérive, le LARP fait prendre conscience aux rôlistes de la liberté dont ils peuvent se prévaloir

simplement en faisant appel à leur imagination. Ainsi, parce qu'il exige à la fois l'implication physique et mentale des participants, le LARP rappelle le type d'action que préconisaient les situationnistes afin de construire des situations. Compte tenu que le jeu de rôle ludique a pour principale fonction le divertissement de ses adeptes, compte tenu que les LARP se déroulent généralement en marge de la vie quotidienne et que le rôliste se voit obligé d'y participer en endossant un personnage, l'efficacité de ces actions en tant que procédé de responsabilisation du citoyen par rapport à *sa vie quotidienne* demeure limitée. Voilà pourquoi dans la prochaine section nous décrivons les pratiques du jeu de rôle qui affectent directement la vie quotidienne des participants en poursuivant des objectifs thérapeutiques, éducatifs et sociaux.

1.2.2 Jeu de rôle thérapeutique et d'intervention

Si les praticiens du jeu de rôle thérapeutique et d'intervention ont parfois recours aux environnements et aux scénarios fictifs pour produire le contexte de leurs activités, la fonction de ces séances est d'affecter de manière significative la réalité des participants, en ce sens qu'elles modifient leurs comportements dans leur vie quotidienne. Alors que dans le cadre d'un jeu de rôle ludique le rôliste recherche l'évasion et travaille à favoriser le développement d'un avatar, celui qui participe à un jeu de rôle thérapeutique ou d'intervention agit en son nom propre afin d'explorer à la loupe sa vie quotidienne et d'en exprimer les particularités à travers l'œuvre qui en résultera. Si le rôliste thérapeutique ou d'intervention « fait semblant », il le fait non pas du point de vue d'un personnage fictif, mais comme si c'était lui qui se retrouvait dans cette situation ou comme s'il pouvait revivre un de ses propres souvenirs. En d'autres mots, les pratiques du jeu de rôle thérapeutique et d'intervention permettent non pas de s'évader de la réalité sociale, mais plutôt de jouer avec et à l'intérieur de celle-ci. Bref, le jeu de rôle thérapeutique et d'intervention vise non pas la *reproduction*, mais le *changement* individuel et social en privilégiant le caractère, éducatif et thérapeutique de ses interventions (Biot, 2000; p. 20).

Pour ce faire, le jeu de rôle thérapeutique et d'intervention favorise l'intégration à l'œuvre en **télescopant** la réalité quotidienne à l'Art. En partant du point de vue que la vie quotidienne, l'identité propre à chaque citoyen et le sens que ceux-ci accordent à leur vie individuelle sont constitués en grande partie de **jeux de langage** et de jeux sociaux, le jeu de rôle thérapeutique et d'intervention permet aux rôlistes d'explorer les règles de la réalité sociale et leur propre rôle à

l'intérieur de celles-ci. Pour le praticien du jeu de rôle thérapeutique et d'intervention, la réalité sociale se vit à travers la *performance* de la vie quotidienne et la construction plus ou moins consciente des rôles sociaux qu'il interprète à tous les jours de son existence. En vérité, pour l'adepte du jeu de rôle thérapeutique et d'intervention, la seule différence entre l'activité ludique que nous nommons jeu de rôle et le jeu de la vie quotidienne est l'importance accordée aux rôles que chaque citoyen choisit d'interpréter dans le cadre de sa vie quotidienne (Mackay, 2001; p. 154).

Nous verrons maintenant les différentes pratiques de jeu de rôle qui, depuis le début du vingtième siècle, poursuivent un objectif humaniste et s'intègrent dans le courant situationniste en favorisant l'action directe de la personne en son nom propre. Il s'agit de décrire des pratiques engagées dans la société, s'inscrivant dans le courant de la démocratisation des procédés de création artistique, pratiques qui visent, en particulier, le télescopage de l'œuvre d'art à la réalité quotidienne et l'intégration du participant à l'œuvre d'art afin de favoriser le développement de son autonomie créatrice. À titre d'illustration, nous traiterons, en ordre chronologique, du psychodrame de Jacob-Lévy Moreno, du théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal et du mouvement de Théâtre d'intervention.

1.2.2.1 Le psychodrame

Le premier à utiliser le jeu de rôle dans un contexte thérapeutique fut le psychothérapeute Jacob-Lévy Moreno qui présenta les premiers psychodrames en 1922 en Autriche sur la scène de son Théâtre de la spontanéité. En prenant part à des pièces improvisées, les patients de Moreno pouvaient rejouer consciemment les moments traumatisants de leur existence afin de les exorciser. En invitant le spectateur à monter sur scène, Moreno espérait provoquer la catharsis du protagoniste plutôt que celle du public passif (Moreno 1988; p. 79 cité dans Schutzman, 1994; p. 93).

Selon la légende propagée par Moreno, l'inspiration pour sa technique du théâtre de la spontanéité lui serait venue lorsqu'il aurait demandé à une de ses assistantes souffrant de troubles sociaux, d'interpréter le rôle d'une prostituée. Libérée des contraintes sociales qui la brimaient, la jeune femme se serait départie de ses complexes et aurait démontré des changements positifs

radicaux dans son comportement. Dans la situation de rôle, le sujet aurait été amené à se voir à travers un regard extérieur lui permettant une prise de conscience de son attitude et des conséquences de celle-ci dans sa vie quotidienne (Doke, 1998; p. 111-112). Selon Moreno, cette transformation résultait du fait que la personnalité est constituée d'un ensemble de rôles fixés capables d'étouffer la personnalité primordiale du sujet, son dynamisme créateur et adaptatif, de même que sa spontanéité. L'idée du psychodrame était de faire jouer au sujet un rôle plus ou moins éloigné de sa personnalité et de lui demander de réagir, dans ce rôle, à des situations diverses. À la fin de la session psychodramatique, le protagoniste découvrait, souvent avec soulagement, ce qui avait été refoulé en lui. Ainsi, cette découverte et cette exploration permettaient au protagoniste d'élargir son répertoire de rôles sociaux (Schutzman, 1994; p. 93).

Par le biais de son théâtre de la spontanéité, Moreno souhaitait créer le théâtre de « tout le monde avec tout le monde » où la réalité et la fiction devenaient une seule et même chose (Moreno, 1970; p. 15 cité dans Schutzman, 1994; p. 91). Moreno télescopait la réalité quotidienne et l'œuvre théâtrale en éliminant l'auteur et le texte écrit, et en remplaçant la scène traditionnelle par une scène ouverte en forme d'arène où des intervenants professionnels nommés ego auxiliaire pouvaient interagir avec les membres du public devenus les protagonistes de leur propre histoire (Moreno, 1970; p. iii dans Schutzman, 1994; p. 90). Sur la scène du théâtre de la spontanéité, les acteurs et le public étaient les seuls créateurs. Tout y était improvisé : la pièce, l'action, les motivations, les mots, les rencontres et surtout, les solutions aux problèmes psychologiques et émotifs des participants.

En fait, trente-cinq ans avant la fondation de l'I.S., Moreno explorait la création de situations par le biais de son théâtre de la spontanéité. Moreno a démontré que le théâtre n'est pas seulement une forme artistique, mais une façon *d'être et de réagir* (Biot 2000; p. 26) et que des jeux de rôle théâtraux peuvent servir à responsabiliser le citoyen par rapport à son autonomie créatrice appliquée à sa vie quotidienne. Comme Moreno, nous choisissons d'exprimer notre pratique par le biais d'un procédé théâtral qui se télescope à la réalité quotidienne et qui intègre le participant à l'œuvre, deux des principes opératoires que nous décrirons au prochain chapitre. Cependant, avant d'en arriver là, nous allons décrire les méthodes développées par Augusto Boal,

le praticien brésilien qui se maintient à l'avant-garde de l'utilisation du jeu de rôle comme outil de changement personnel et social grâce aux techniques qu'il a développées.

1.2.2.2 Le Théâtre de l'opprimé

Depuis les années 1970, Boal explore les techniques dramatiques qui incitent les spectateurs passifs à devenir les protagonistes de leurs propres histoires tirées du quotidien. En utilisant la distance sécurisante que le jeu de rôle théâtral instaure entre le sujet et sa « personne sur scène », Boal enseigne à ses spect-acteurs³ à répéter des stratégies de changement personnel et social (Schutzman, 1994; p. 1). Aux fins de cette recherche, nous regrouperons sous le titre « théâtre de l'opprimé » toutes les pratiques théâtrales développées par Boal au long de sa carrière qui s'étire sur près de 40 ans à savoir, le théâtre forum, le théâtre invisible, le Flic dans la tête (Arc-en-ciel du désir) et le théâtre législatif.

Il importe de noter que malgré les similitudes reconnues par plusieurs théoriciens entre les méthodes de Moreno et celles d'Augusto Boal, celui-ci a toujours nié s'être inspiré des méthodes psychodramatiques de Moreno (Schutzman, 1994; p. 89). Les exercices théâtraux de Boal sont largement inspirés de la philosophie éducative dialogique que l'auteur brésilien Paulo Freire a décrite dans *Pédagogie de l'opprimé* (Freire, 1972). Les techniques théâtrales développées par Augusto Boal résultent toutes de la rencontre du praticien avec une population spécifique et reposent sur un échange à parts égales entre le spect-acteur et l'animateur théâtral plutôt que sur la relation unidirectionnelle entre le patient et son médecin. De fait, même si les méthodes psychodramatiques et celles du Théâtre de l'opprimé utilisent toutes deux l'action théâtrale pour produire une catharsis dramatique servant à purger le protagoniste d'un blocage psychologique ou émotif, ou pour le guérir des séquelles psychologiques ou émotives, pour lui faire prendre conscience d'une situation d'oppression politique, ou des peurs qui l'empêchent de vivre de manière épanouie, selon Boal, cette catharsis doit s'exécuter à travers des actions de « tous les jours ». C'est-à-dire que, de l'avis de Boal, le théâtre ne doit pas servir à produire des actions dramatiques qu'il serait impossible de traduire en gestes concrets dans la vie de tous les jours

³ Cette expression inventée par Boal désigne le rôle à la fois d'acteur et de spectateur qu'assument les participants engagés au sein de ses séances théâtrales.

(Schutzman, 1994; p. 27). Tandis que Moreno privilégiait l'exploration psychologique et émotive à travers des situations imaginées, Boal prône un théâtre servant de *répétition* pour la *réalité*, une activité pendant laquelle les citoyens mettent à l'essai les comportements dont ils auront besoin pour réaliser une révolution sociale. En termes simples, au Théâtre de l'opprimé les gestes posés par les spect-acteurs sur scène doivent montrer des gestes qu'ils pourraient effectuer pour combattre leurs oppresseurs dans la réalité.

Alors qu'il dirigeait le *Teatro de Arena* de São Paulo entre 1956 et 1971, Boal a commencé à développer sa philosophie théâtrale. Pendant que la plupart des compagnies brésiliennes de l'époque imitaient le théâtre européen, Boal et ses collaborateurs ont voulu inventer un théâtre basé sur les expériences et les sensibilités locales plutôt qu'étrangères. Pour y arriver, ils mirent sur pied un système permettant aux acteurs d'échanger leurs rôles. Cette approche révolutionnaire encourageait tous les acteurs à interpréter tous les personnages et effaçait les limites entre la réalité et la fiction. En remettant en question les conventions théâtrales réalistes, le *Teatro de Arena* répondait à un besoin spécifique de la communauté théâtrale, soit l'expression de la réalité quotidienne de ses membres via le théâtre et la mise en pratique de leur autonomie créatrice individuelle.

Au fil des années 1970, des rencontres marquantes avec des spectateurs ont forcé Boal à constater que la nature révolutionnaire de son théâtre n'existait qu'en théorie. La première rencontre eut lieu après la représentation d'une pièce dont le thème dénonçait l'exploitation des fermiers par les propriétaires terriens. Alors que les comédiens remballaient leurs costumes, décors et accessoires, les villageois qui avaient assisté au spectacle sur la place publique se sont rassemblés autour de Boal et l'ont invité à les suivre. Encouragés par les paroles des acteurs, ils avaient décidé de prendre les armes et de confronter leur propriétaire. Confus, Boal ne put que répondre qu'il était un acteur et que ses armes à lui étaient en bois. La déception des villageois a fait comprendre à Boal qu'il lui était inacceptable que son théâtre demeure sur scène, en marge de la réalité quotidienne, et que s'il désirait vraiment aider ses concitoyens, il devait être prêt à prendre part au même combat, ou à tout le moins, à leur fournir des outils concrets et utiles plutôt que de simples contes de fées inspirants.

La deuxième rencontre déterminante pour la carrière de Boal se produisit pendant un spectacle où une villageoise assise dans le public interrompait constamment la représentation pour se plaindre que la performance des acteurs ne correspondait pas à la réalité vécue par les villageois. Exaspéré, Boal aurait finalement invité la villageoise à monter sur scène afin qu'elle démontre elle-même la situation que les acteurs ne parvenaient pas à saisir. Au dire de Boal, la performance de la villageoise fut presque identique à celle de la comédienne qu'elle remplaça. Si d'un point de vue superficiel les deux performances étaient identiques, Boal remarqua une différence fondamentale entre le jeu de la villageoise et celui de la comédienne. Pendant le spectacle, la comédienne avait imaginé la situation et en présentait un fac-similé alors que la villageoise jouait une scène qu'elle avait elle-même vécue auparavant. D'observatrice passive, elle était devenue la protagoniste de sa propre histoire, prête à prendre en main les choix et les responsabilités qui lui permettraient de se libérer de ses oppresseurs (Schutzman, 1994; p. 22-23). Grâce à la villageoise, Boal avait compris que le théâtre n'est pas le domaine exclusif des acteurs professionnels, et que la seule façon de vraiment aider ses concitoyens est de leur fournir l'opportunité d'exécuter eux-mêmes les gestes qui mèneront à leur habilitation.

Conséquemment, Boal inventa le Théâtre forum en 1973. Comme son nom le suggère, cette forme théâtrale réunit les membres d'une communauté afin qu'ils explorent leurs problèmes spécifiques à travers le jeu de rôle théâtral, mais surtout afin qu'ils découvrent et répètent leurs propres solutions à leurs problèmes. Lors d'une séance de Théâtre forum, un animateur désigné comme *Joker* utilise des techniques de raconteur afin de guider un groupe dans la conception et la production d'une scène où un protagoniste n'arrive pas à réaliser ses désirs. Après avoir assisté à la scène, les membres du public peuvent interrompre la présentation et prendre la place d'un comédien lorsqu'ils entrevoient une solution que le protagoniste n'a pas envisagée. Dans le contexte d'un Théâtre forum ils *deviennent* aussi protagonistes en improvisant une action alternative. En prenant le contrôle de l'œuvre théâtrale, le spect-acteur répète le changement social qu'il pourra mettre en pratique dans sa vie quotidienne.

À la même époque, Boal produit des actions théâtrales nommées Théâtre invisible afin de conscientiser l'homme de la rue aux injustices de la société brésilienne. Le Théâtre invisible a été conçu afin que l'action passe inaperçue ou plutôt afin qu'elle ne soit pas perçue comme un

spectacle théâtral chorégraphié par les gens qui y assistent. L'événement se déroule généralement dans un lieu public au milieu de passants qui ignorent qu'ils font partie de l'action. Pendant la pièce, les acteurs « invisibles » se mêlent à la foule et interprètent une scène choquante, mais plausible afin de provoquer les réactions et la réflexion des passants. En plus de permettre la présentation d'actions à portée sociale, le Théâtre invisible offre l'avantage de ne pas nécessiter de déploiements techniques sophistiqués et de passer souvent inaperçu aux yeux des autorités. Plusieurs scènes de ce genre ont été jouées dans différents restaurants brésiliens pendant les années 1970 afin de conscientiser les clients face au traitement injuste des employés de ces établissements. Boal a même poussé sa technique jusqu'à produire de fausses scènes d'agression sur la rue afin de conscientiser ses concitoyens à la violence dont sont souvent victimes les femmes (Boal, 1977).

Constamment poursuivi et réprimé par les autorités gouvernementales, Boal s'est finalement exilé en Europe à la fin des années 1970. Dès son arrivée, le Brésilien s'est évertué à poursuivre son travail théâtral auprès des populations opprimées, mais s'est immédiatement senti interpellé par les préoccupations occidentales. Alors qu'en Amérique du Sud l'oppression prenait la forme d'une répression armée et physique, la violence avait une tout autre signification pour la classe moyenne occidentale. En Europe occidentale, la violence avait été intériorisée. Les flics n'étaient pas dans la rue, mais dans la tête des gens. Les craintes que les citoyens européens ressentaient provenaient de leurs parents, amis, collègues, politiciens et médias qui obstruaient leur volonté et les entraînaient à la passivité. Finalement, sous l'influence de son épouse, elle-même psychothérapeute, Boal a compris que, même si les oppressions européennes étaient de nature différente, elles étaient tout aussi réelles et douloureuses pour ceux qui les vivaient que celles dont étaient victimes les habitants d'Amérique latine. Par conséquent, Boal a adapté ses techniques du Théâtre forum et du Théâtre invisible à la réalité sociale et culturelle européenne en développant sa méthode du « Flic dans la tête », aujourd'hui connue comme sa méthode de théâtre thérapeutique nommée « l'Arc-en-ciel du désir ».

Lorsqu'un gouvernement brésilien favorable fut élu en 1986, Boal put retourner à sa terre natale. Élu au conseil municipal de la ville de Rio de Janeiro en 1992, Boal décida d'appliquer ses principes théâtraux à sa carrière de politicien. Pendant les séances de ce que Boal appelait le

Théâtre législatif, le nouveau conseiller municipal utilisait le jeu de rôle afin de développer des projets de loi équitables inspirés directement des besoins exprimés par ses électeurs (Schutzman, 1994; p. 4).

Peu importe leur champ d'application ou les populations vers lesquelles ils sont orientés, les procédés de Boal télescopent la réalité quotidienne à une fiction théâtrale pour que le spect-acteur apprenne à concrétiser, puis à transposer dans sa vie quotidienne le potentiel infini de son imaginaire. Le théâtre de Boal est conçu afin de changer le monde en rendant intelligibles des situations qui sont souvent intériorisées et refoulées, soit par les individus d'une communauté, soit par une communauté tout entière. Ces interventions sont basées sur la conviction que le langage théâtral est naturel à l'être humain, que chacun peut se le réapproprier et qu'en montant sur scène le spectateur qui devient acteur peut apprendre à devenir le protagoniste de sa propre vie (Boal, 2000). En télescopant la réalité et la fiction jusqu'à les fusionner, Boal désire faire de l'action théâtrale une action réelle, c'est-à-dire une action qui affecte directement la réalité quotidienne des spect-acteurs de manière significative. Sur la scène du Théâtre de l'opprimé, le geste que pose le spect-acteur doit forcément trouver son équivalent dans la réalité quotidienne.

Et c'est justement cette fusion qu'a développée Boal qui se trouve au cœur de notre démarche. Comme Boal, nos procédés nous amènent à rencontrer le protagoniste sur son terrain plutôt que de l'accueillir sur la scène d'un théâtre dont la forme n'a rien à voir avec la réalité quotidienne. En utilisant la réalité quotidienne et les gens qui l'habitent comme fond de scène, notre démarche *fusionne* la vie et la fiction et, ce faisant, fusionne la personne et le personnage pour en faire un participant. Comme il le fait sur la scène du Théâtre de l'opprimé, l'individu qui participe aux événements que nous produisons dans le cadre de notre recherche ne fait pas que jouer en son nom propre, il est lui-même en situation de jeu.

Nous aurons l'occasion d'approfondir ce sujet au chapitre trois lorsque nous traiterons de la fonction du « rôleur » au sein de notre démarche. Pour l'instant, nous décrirons les pratiques faisant partie du mouvement de théâtre d'intervention, afin de démontrer comment celles-ci, développées en parallèle au psychodrame et au Théâtre de l'opprimé, recourent l'idéal

situationniste en favorisant le processus créatif par l'ajustement dynamique en cours d'événement, plutôt que l'œuvre d'art définitive.

1.2.2.3 Le Théâtre d'intervention

Mentionnons d'emblée que les objectifs visés et les techniques utilisées par les praticiens du Théâtre d'intervention (TI) sont très similaires à ce qu'ont développé Moreno, Boal et les adeptes du jeu de rôle grandeur nature. Toutefois, le TI se distingue par la fluidité de la relation que ses praticiens établissent avec les personnes auprès desquelles ils travaillent. Si les adeptes du jeu de rôle grandeur nature constituent une population d'habitues hautement spécialisés, si Moreno œuvrait auprès des patients souffrant de troubles psychologiques et que Boal travaillait et travaille toujours auprès des opprimés, les praticiens du TI s'adaptent constamment aux situations et aux populations au fur et à mesure des besoins qu'elles expriment. Car, même si la majorité des troupes de TI se spécialisent auprès de populations spécifiques, tels les adolescents, les travailleurs d'une même entreprise ou les membres d'une association, les praticiens du TI cherchent à mouler leurs interventions aux besoins spécifiques des individus et des organismes devant lesquels ils se trouvent au moment de l'intervention.

En effet, la spécificité du TI provient du fait qu'au sein de ces pratiques, l'apprentissage et la progression personnelle et sociale du sujet priment sur l'œuvre d'art achevée. Au cours d'une séance de TI, l'animateur, de concert avec son groupe, peut décider à tout moment de mettre de côté la production de l'œuvre d'art pour se concentrer sur l'expérience des participants et la cristallisation de leurs acquis. En d'autres mots, le processus créatif vécu au moment où se déroule l'activité ne compte pas plus que le produit final : il est le produit final.

Nous pouvons citer à titre d'exemple un spectacle produit par le *Creative Arts Team* (CAT), une troupe de théâtre éducatif attachée à la *City University of New York*, et auquel nous avons assisté dans le cadre de notre maîtrise complétée en 2002. Chaque année, la troupe du CAT, composée de vingt-cinq acteurs amateurs âgés de 14 à 25 ans, produit une création collective basée sur un thème à portée sociale. À l'automne 2001, les activités du groupe avaient commencé normalement, mais les attaques du onze septembre sont venues bouleverser le processus créatif de la troupe. À partir de cette date fatidique, les jeux de rôle improvisés qui

devaient servir à étoffer le thème initial aboutirent tous à une référence à la tragédie. D'un commun accord, le thème initial du spectacle fut mis de côté afin de permettre aux acteurs d'exprimer leurs angoisses. Dès lors, l'objectif des membres du CAT n'était plus de présenter au grand public un spectacle définitif, de permettre à des jeunes de découvrir les arts de la scène ou de communiquer un message à portée sociale. Plutôt, en s'inspirant de leur propre expérience quotidienne et en s'ajustant à la situation présente, les membres du CAT ont décidé d'offrir l'occasion aux habitants de la ville de New York de vivre leur deuil collectif par le biais du théâtre.

Au Québec, les troupes de TI sont les enfants naturels du théâtre politique et du théâtre populaire, du théâtre dialectique (H. Ingberg dans Biot 2000; p. 15), et malgré la disparition des deux regroupements originaux importants, soit l'Association québécoise du Jeune Théâtre (1972-1986) et le Popular Theatre Alliance (1981-1988), ce mouvement est aujourd'hui en pleine recrudescence. Lors des Rencontres internationales de théâtre d'intervention (RITI) organisées par le Théâtre Parminou en 2003 (Théâtre Parminou, 2007), l'organe du RITI, le Comité permanent du théâtre d'intervention (C'PTI) a recensé plus de 200 groupes et individus toujours actifs dans la pratique du TI au Québec. D'ailleurs, les membres du mouvement ont énoncé une définition inclusive du TI dans laquelle on reconnaît l'héritage de la pensée situationniste. Cette définition déclare que les membres du C'PTI visent avant tout le développement de l'individu et des communautés. Pour ce faire, les membres du C'PTI interrogent les systèmes et structures qui gouvernent la vie quotidienne par le biais de démarches théâtrales collectives qui invitent les publics à prendre part aux processus de création ou de représentation via des réseaux de diffusion alternatifs visant à joindre les « non-acteurs » (Martineau et Lepage, 2007). Bref, alors que le théâtre traditionnel cherche généralement à faire du théâtre *pour* les communautés, le TI est conçu de manière à faire du théâtre *avec* les communautés (Schutzman, 1994; p. 35).

Citons à titre d'exemple le collectif Mise au jeu, le *Headlines Theatre* et le *Playback Theatre*⁴ qui encouragent l'apprentissage par l'action directe où participant et animateur se retrouvent sur

⁴ Basé à Montréal, Mise au jeu propose « des outils d'éducation dynamiques favorisant l'apprentissage et la concertation par l'expression théâtrale » (Mise au jeu, 2007). Depuis 1981, le *Headlines Theatre* de David

un pied d'égalité. Ces groupes rejoignent des milliers d'adultes et de jeunes confrontés dans leur milieu de vie et de travail à un monde en constante transformation, et les guident vers une mission commune, à savoir, favoriser la prise en charge du changement dans leur quotidien par l'entremise du jeu et de l'intervention théâtrale participative comme outils de communication, de formation et d'échange (Mise au jeu, 2007). Lors des séances de TI, les participants puisent le contenu de l'activité à même leur vécu et l'actualité. Ainsi, supporté par la musique, l'éclairage et les accessoires, le « raconteur » construit sur le fait la représentation de sa vie et met en scène ses rêves et ses fantasmes (Schutzman, 1994; p. 101-102).

De l'autre côté de l'Atlantique, il existe aussi un réseau de TI sophistiqué, connu sous l'appellation « Théâtre action ». Au sein de la Communauté française européenne, le groupe de Théâtre-action (GTA) se compose de quinze compagnies reconnues officiellement et subventionnées par le pouvoir public. Ces compagnies effectuent un travail théâtral participatif, c'est-à-dire une action visant à développer au sein de groupes dont la pratique théâtrale ne constitue pas l'objectif premier, une démarche de réflexion liée à leurs propres préoccupations et leur permettant d'exprimer eux-mêmes cette réflexion par le biais de productions théâtrales écrites et réalisées collectivement (Biot, 2000; p. 40).

Pour atteindre leurs objectifs, les troupes qui composent le GTA privilégient l'utilisation du jeu de rôle, mais empruntent également leurs techniques à toutes les formes théâtrales, des plus classiques aux plus contemporaines. À travers leur démarche, ces troupes interpellent aussi le théâtre en général en cherchant à déterminer où, quand, comment, avec qui, pour qui et pour quoi il devient de plus en plus pertinent de faire du théâtre aujourd'hui. À l'instar des situationnistes, les troupes du GTA offrent une représentation critique de la société contemporaine en mettant en lumière ses dysfonctionnements, ses mécanismes d'exclusion et ses déchirures afin d'interroger ses valeurs dominantes (Mouvement de théâtre action, 2007).

Diamond développe une pratique théâtrale basée sur les méthodes d'Augusto Boal afin d'aider les communautés de la ville de Vancouver à raconter leurs propres histoires (*Headlines Theatre*, 2008). Créée en 1975 dans l'État de New York, la méthode du *Playback Theatre* est pratiquée dans plus de 50 villes réparties dans une vingtaine de pays. En utilisant le passé des participants comme trame narrative, cette méthode vise à rapprocher le théâtre de la réalité quotidienne en s'éloignant de la tradition littéraire du théâtre (*Toronto Playback Theatre*, 2007).

Au Royaume-Uni, le mouvement de *Theatre in Education* (TIE) existe depuis le début des années 1970 et, comme son nom le suggère, se pratique surtout dans les écoles. La compagnie *Breakout* a développé des programmes théâtraux qui durent d'une semaine à un trimestre. Son programme le plus populaire consiste en une exploration théâtrale des périodes historiques de l'humanité telle celle de l'Égypte ancienne. Pendant l'activité, les étudiants sont invités à combiner à leur imagination et au jeu de rôle tout ce qui peut leur faire connaître et comprendre la civilisation ancienne : l'histoire, la géographie et les découvertes scientifiques, des rencontres et des discussions avec le pharaon et les esclaves, la préparation de leur propre expédition commerciale, la maîtrise des techniques d'agriculture sur les berges du Nil ou la découverte des rites religieux en tant qu'assistants d'un grand prêtre (Schutzman, 1994; p. 53-54). Dans ces cas précis, l'apprentissage ne se limite plus à la mémorisation passive des faits, mais consiste plutôt en la création d'un parcours individualisé, dynamique et flexible grâce auquel l'étudiant peut vivre directement les habiletés et connaissances qu'il doit maîtriser.

Comme nous le voyons, les pratiques du TI sont aussi variées qu'elles sont sophistiquées. De plus, elles partagent toutes le besoin de réinventer les moyens d'apprendre et de manifester, et elles questionnent toutes la nature même du théâtre tout en donnant un côté festif à leurs manifestations pour lutter contre la morosité qui s'installe à force d'habitude (UTIL, 2007). Pour ces raisons, nous pensons que le TI reste la pratique théâtrale parmi celles décrites plus haut qui se rapproche le plus de l'idéal situationniste. De plus, nous sommes d'avis que le TI est la pratique théâtrale qui fournit le plus de pistes de réponse à notre question de recherche parce que le TI emploie des méthodes qui intègrent le public pour en faire un participant, qu'il s'ajuste en cours d'événement et qu'il se téléscope à la réalité quotidienne. Dans le cadre du TI et de la Substitution théâtrale (SUB), le nombre, la mobilité et même la composition du public deviennent des paramètres intrinsèques (Biot, 2000; p. 94). En modifiant l'un ou l'autre, ce ne sont pas seulement les significations de l'événement qui se trouvent affectées, mais sa nature même. En assignant à tous les participants la responsabilité du processus de création et, donc, de la qualité de leur expérience sociale et esthétique, le TI responsabilise ceux-ci par rapport à leur propre vie quotidienne, comme le prônaient les situationnistes. Car, bien que ce soit l'animateur ou l'auteur qui propose le contexte à l'intérieur duquel s'exécute l'expérience théâtrale, majoritairement à

l'école, dans les lieux de travail ou sur les places publiques, ce sont les participants eux-mêmes qui en dictent les paramètres et qui peuvent décider à tout moment de les changer.

Dans le cadre de notre recherche, ce qui compte n'est pas que le participant complète le parcours, mais plutôt qu'il crée ses propres situations au sein de ce parcours. Il s'ensuit que dans le cadre de notre recherche nous ne produisons pas des œuvres d'art achevées, mais privilégions plutôt une œuvre fluide qui imite le déroulement de la vie quotidienne en se modifiant constamment sous l'influence des actions des participants et des interventions improvisées des acteurs. En deux mots, dans le cadre de notre projet, nous cherchons à produire des œuvres qu'on apprécie en y jouant. En intervenant auprès des participants, des lieux, de la perception du déroulement du temps et de la perception de la réalité quotidienne, nous créons un terrain de jeu à l'intérieur duquel le citoyen peut à la fois créer ses propres situations et modifier les règles du terrain de jeu lui-même, comme si ce qui se déroulait dans le cadre du scénario mis en œuvre était en fait un épisode de la vie quotidienne.

Dans la prochaine section, nous traiterons des arts performatifs et des parcours et jeux immersifs afin de démontrer comment ces pratiques expriment la pensée situationniste en produisant des événements esthétiques et ludiques qui placent l'expérience du participant au cœur de la démarche en télescopant une trame fictive à la réalité quotidienne.

1.2.3 Arts performatifs, parcours et jeux immersifs

Dans le cadre de notre recherche, ce ne sont pas les médiums ou les nouvelles technologies particulières aux arts performatifs et aux parcours et jeux immersifs qui nous intéressent, mais les liens que ces pratiques établissent entre l'œuvre et son récepteur. Car, bien que ces pratiques produisent des expériences de nature esthétique, elles n'ont pas pour objectif de produire un objet esthétique identifiable comme œuvre définitive. L'objet esthétique qui résulte d'une performance ou d'une activité immersive est le *souvenir* qui demeure dans la mémoire des récepteurs sitôt que la performance se volatilise. Puisque l'œuvre d'art à notre époque consiste davantage en l'expérience que l'objet procure à l'observateur que l'objet lui-même, cette expérience devient le locus de l'expérience esthétique (Mackay, 2001; p. 129).

À sa façon, l'expérience immersive vise à transformer et à enrichir la vie quotidienne du récepteur ou, à tout le moins, à modifier la relation que celui-ci entretient avec le monde qui l'entoure, par le biais de son désir de vivre dans un monde imaginé. En fait, nous avons regroupé les arts performatifs et les parcours et jeux immersifs dans une même section parce que ces pratiques reconnaissent que la structure de l'événement fait partie de la perception qui revient au récepteur et qu'elles laissent au participant l'entière responsabilité « de mettre les choses en place » ou d'y trouver un sens (Richard Schechner cité dans Sandford, 1995; p. 218).

Il faut toutefois préciser que, parce que le domaine des arts performatifs est vaste et que notre intérêt ne se porte pas vers les œuvres d'artistes individuels, mais plutôt vers les genres qui favorisent l'expérience directe vécue par les participants, nous limiterons notre recensement et notre analyse à deux regroupements qui ont marqué leur époque respective. Le premier, la troupe du *Living Theatre*, a été fondé à la même période que l'I.S. et le second, le festival *Burning Man*, est l'événement du genre le plus populaire actuellement. En ce qui a trait aux parcours et aux jeux immersifs, nous concentrerons notre propos sur les activités des vingt dernières années qui nourrissent directement notre réflexion théorique et pratique. Nous traiterons ensuite des interventionnistes, les véritables héritiers du mouvement situationniste, afin de démontrer comment ces artistes de l'intervention, en équilibre entre la réalité et la fiction, jouent avec la réalité afin d'en modifier notre perception.

1.2.3.1 Du *Living Theatre* au *Burning Man*

Il convient de préciser que notre intention n'est pas de rappeler ici l'importance historique du happening dans le cours de l'histoire de l'art, mais de souligner les parallèles qui existent entre les idéaux des adeptes de cette forme d'art, ceux des situationnistes dont nous traiterons davantage à la section 1.4. et nos propres procédés. À l'époque où les situationnistes s'organisaient en Europe, les artistes de la scène nord-américaine créaient les happenings, des œuvres d'une complexité surprenante et dérangeante pour ceux qui étaient habitués au point d'attention unique traditionnellement proposé par les œuvres d'art et par le théâtre. Inspirés des œuvres d'environnement, expériences menées par des peintres dont la peinture envahissait la pièce elle-même pour produire une œuvre qui entourait l'observateur de tous côtés (Michael Kirby cité dans Sandford, 1995; p. 12-13), les happenings proposaient des événements théâtraux à l'intérieur

desquels des éléments alogiques étaient organisés en performances de façon à éliminer la distance entre le public et la scène (Michael Kirby cité dans Sandford, 1995; p. 11).

De toutes les troupes qui ont pratiqué le happening, celle qui s'est le plus démarquée est sans contredit la troupe du *Living Theatre* fondée en 1947 dix ans à peine avant la fondation de l'IS. Pour les membres du *Living Theatre*, le théâtre devait être conséquent avec la vie, indiquant ainsi que le travail de l'acteur devait correspondre aux valeurs de l'individu qui le pratiquait (Schutzman, 1994; p. 113). Comme le préconisaient les situationnistes auprès des citoyens, pour le *Living Theatre* l'Art devait devenir aussi important que la Vie et correspondre au temps fort de la reconquête par l'acteur et le spectateur de leur autonomie créatrice. Le théâtre devait remplir une fonction vitale pour « briser les murs » d'une société qui dépouillait ses citoyens de leur pouvoir créateur. En deux mots, à l'instar de Debord, l'essentiel pour les membres du *Living Theatre* était de « vivre de manière créatrice » (Borie, 1981; p. 167) et d'aboutir à une fusion du « dedans » et du « dehors », du lieu théâtral et de la rue, du théâtre et de la vie (Borie, 1981; p. 193).

Pour atteindre cette fusion, les membres du *Living Theatre* intégraient les spectateurs à leurs happenings et les encourageaient à remettre en question les enseignements que leur imposait ce que Debord appelait la « société du spectacle ». Le happening est pertinent à nos procédés puisque le *Living* et les situationnistes partageaient les mêmes idéaux et cela, même si les œuvres du *Living* étaient plus abstraites et ésotériques que les pratiques que préconisaient les situationnistes.

Comme nous l'avons déjà mentionné, nous concevons la SUB comme une œuvre d'art qu'on apprécie en y jouant. À l'instar du *Living Theatre*, nous offrons des expériences concrètes d'œuvres où l'action est souvent *indéterminée* plutôt que simplement improvisée (Michael Kirby cité dans Sandford, 1995; p. 9). Ainsi, comme c'est le cas lors d'un happening, la SUB est conçue pour surprendre le participant et l'entraîner dans un événement à l'intérieur duquel il peut s'investir autant émotivement, que physiquement ou psychologiquement. En revanche, comme nous l'expliquerons plus loin, la SUB se distingue du happening par une trame narrative plus élaborée, plus linéaire et plus structurée.

À notre époque, le festival *Burning Man* demeure l'événement de type happening le plus populaire. Chaque année depuis le milieu des années 1990, près de 50 000 personnes évoluent dans la communauté de *Black Rock City*. Cette communauté utopique s'implante chaque année dans le vaste désert inhospitalier de Black Rock près de Reno au Nevada pour un événement qui se termine par l'immolation des œuvres d'art qui ont été produites pendant la semaine. Y survivre requiert une planification méticuleuse en raison des températures extrêmes, des tempêtes de sable et de l'absence d'eau et d'électricité (Doherty, 2004).

Lors du festival, les participants sont regroupés autour de plus de mille camps thématiques et ils doivent contribuer à la communauté en offrant gracieusement des services, produits et spectacles, ou en construisant des installations artistiques. Pendant *Burning Man*, les *burners* créent un nouveau quotidien, dans l'espoir de redevenir maîtres de leur existence. À travers leurs performances, les *burners* vivent l'utopie comme si elle était le quotidien. Ils vivent directement au lieu de permettre à d'autres de créer à leur place. Par conséquent, si *Burning Man* n'était pas un événement ponctuel, on pourrait croire que l'idéal situationniste aurait enfin trouvé son expression concrète. Cependant, le festival *Burning Man* est éphémère et, malgré qu'il laisse des traces sensibles sur les participants, il ne permet pas à ces derniers d'agir au sein de leur quotidien. Les *burners* touchent à l'idéal situationniste du bout des doigts, mais choisissent de le laisser dans le désert. Les situationnistes rêvaient d'une utopie où jeu et vie seraient fusionnés et, pour ce faire cherchaient à provoquer une révolution *permanente* et totale de la société *dans les lieux quotidiens*⁵.

Bien que *Burning Man* trouve sa raison d'être au cœur de la même source que celle à laquelle nous puisons l'inspiration servant à produire nos SUB, nos interventions s'en distinguent du fait que, à l'instar des situationnistes, nos procédés s'exécutent dans le quotidien de nos participants et non lors d'un événement confiné à un contexte artificiel. Parce qu'elle s'inscrit dans le courant situationniste, l'expérience esthétique et ludique produite par la SUB doit obligatoirement se

⁵ À plus petite échelle, depuis 2004 le quartier St-Michel à Montréal organise une « falla » en collaboration avec la TOHU pendant laquelle une sculpture éphémère est mise à feu lors d'une célébration rituelle et festive (TOHU, 2008).

vivre au sein de la réalité quotidienne. C'est pour cette raison que nous traiterons des parcours immersifs dits in situ dans la prochaine section. Nous puisons plusieurs des règles qui régissent nos méthodes au sein même de ces procédés qui se maintiennent à cheval entre la réalité quotidienne et l'artifice en investissant les lieux de la vie courante.

1.2.3.2 Le théâtre in situ, Janett Cardiff, ARGGL! et Zone lumière rouge

Bien qu'il n'existe pas de définition arrêtée du théâtre in situ, ce mode théâtral explore généralement les limites physiques de l'expérience en établissant un dialogue absolu entre l'événement et l'environnement dans lequel il se déroule (Sandford, 1995; p. 222). Plutôt que de recourir à un espace multifonctionnel tel une salle de théâtre traditionnelle, l'œuvre in situ déniche le lieu essentiel à la présentation, à la compréhension, bref à la réception de son thème. Généralement, la performance in situ exploite à fond les propriétés, les qualités et la signification du site désigné par la présentation, que ce soit un hangar désaffecté, un cimetière ou une chambre d'hôtel. Bien qu'une œuvre in situ ne doive pas absolument se dérouler à l'extérieur d'un théâtre traditionnel, celle-ci doit se nourrir du lieu de l'événement et créer une relation émotive bidirectionnelle entre l'individu et son environnement physique, comme c'était le cas pour les études psychogéographiques des situationnistes.

Parce qu'il serait impossible de recenser ici toutes les formes de productions théâtrales in situ, nous avons choisi de décrire la pratique in situ qui se rapproche le plus de la SUB, à savoir le parcours déambulatoire. Le parcours déambulatoire consiste en un parcours scénarisé qui favorise l'intégration du spectateur à l'œuvre via la technologie auditive et visuelle. À l'aide d'écouteurs, d'une caméra, d'un lecteur DC ou d'un iPod, l'auteur du parcours guide le spectateur en utilisant l'imagination de ce dernier comme scène ou comme écran. Pendant l'événement, le promeneur, affublé de son casque d'écoute, entend la narration et plonge dans un environnement auditif qui modifie l'environnement empirique. L'histoire racontée par l'auteur s'insère à travers les indications d'ordre pratique comme : « empruntez cette rue, regardez à gauche, asseyez-vous sur un banc de parc ». Sous l'effet des stimuli auditifs ou visuels, le spectateur devient co-auteur du scénario du fait que sa mémoire prend la relève, complète l'histoire et meuble le récit. Au fil des coïncidences prévues et non prévues, le marcheur, devenu protagoniste de l'intrigue, utilise son imagination afin de produire la version définitive de l'œuvre. L'action se déroule dans la

réalité, mais c'est dans l'esprit et les actions de chaque participant que se déroule l'histoire, que le récit prend forme (Fraser, 2005). En d'autres mots, le parcours déambulatoire fait appel à l'autonomie créatrice du participant en contextualisant le quotidien et en stimulant ses sens.

Au dire de Marie Fraser, commissaire de l'exposition *Raconte-Moi* présentée à Québec en 2005, faire l'expérience d'un parcours déambulatoire revient à se laisser pénétrer au point de ne plus pouvoir faire la distinction entre notre imaginaire et le réel. Pendant l'événement, la trame sonore joue sur de subtils glissements du monde sensible au monde imaginaire et provoque d'intenses télescopages avec l'environnement réel. L'expérience est extrêmement sensorielle et immersive et elle peut même atteindre des états hallucinatoires où le regard et le perceptif sont confondus de telle sorte qu'on ne peut pas toujours faire la différence entre la réalité et la fiction (Fraser, 2005; p. 46).

À travers leurs parcours et installations, les artistes canadiens Janet Cardif et George Bures Miller créent des expériences pendant lesquelles la simultanéité des événements peut surgir à un même moment tant dans notre réalité que dans notre esprit (Fraser, 2005; p. 11). En utilisant le son et les procédés cinématographiques du suspens pour créer des télescopages intenses, Cardif et Bures Miller brouillent le réel et l'imaginaire au point de les confondre (Fraser, 2005; p. 11-12). En superposant une fiction à la réalité quotidienne, les frontières de la réalité et de la fiction ont inévitablement tendance à se rejoindre, comme si la narration se produisait au point de leur rencontre. Ainsi, grâce à leurs procédés, les artistes stimulent l'autonomie créatrice du récepteur et l'amènent à projeter son imaginaire dans la réalité quotidienne.

De prime abord, il semble que Cardiff et Bures Miller aient trouvé le moyen de fusionner le jeu au quotidien comme le désiraient les situationnistes. Leurs parcours se déroulent dans les lieux de la vie courante et se fusionnent à la réalité quotidienne, afin de permettre aux participants de ressentir et d'imaginer la situation directement. Par contre, la contribution du récepteur reste limitée lors de ces parcours. Bien que les images provoquées par la trame sonore ou visuelle soient produites par l'imagination des participants, ceux-ci conservent leur rôle de spectateurs, alors que les situationnistes exigeaient que le citoyen agisse, c'est-à-dire qu'il crée ses propres situations.

Certains auteurs tel Olivier Choinière, directeur artistique de *ARRGL!* (Activité Répétitive Grandement Grandement Libératrice!) ont produit des parcours déambulatoires audioguidés où le citoyen portait une plus grande part de la responsabilité quant à la création de l'expérience. Par exemple, la mise en scène d'*Une ville dont vous êtes le touriste* (2005) proposait une narration qui utilisait le participant comme pivot de l'action. Il n'en demeure pas moins que ce genre de scénario auditif et visuel est conçu pour être apprécié de façon individuelle et contemplative. Même si, pendant *Une ville dont vous êtes le touriste*, le marcheur vivait « sa propre histoire » en visitant sa propre ville, cette exploration se faisait toujours sous les indications d'une voix enregistrée, dans un contexte où l'événement était vécu par procuration. Le marcheur pouvait combler les vides laissés par l'auteur, mais il ne pouvait pas créer son propre parcours. Si le marcheur décidait de dévier du parcours ou d'interagir avec les véritables habitants du quartier, il quittait le cadre de l'expérience.

Bien sûr, d'autres groupes ont tenté de remédier à la passivité des participants en demandant à des acteurs d'improviser avec eux. Le parcours déambulatoire produit en 2004 par la cellule Zone lumière rouge de Mise au jeu proposait un trajet audioguidé sur la rue Ontario Est à Montréal intitulé *Je sais pas si vous êtes comme moi* (2004) qui plongeait les marcheurs dans l'univers de la prostitution. Pendant le trajet, trois acteurs professionnels interceptaient les marcheurs en agissant comme de véritables habitants du quartier. Au passage des marcheurs, facilement reconnaissables avec leurs casques d'écoute identiques, les acteurs improvisaient des scènes qui visaient à augmenter le niveau de plausibilité et d'interactivité du scénario. En variant l'intensité et le degré d'interaction de la scène selon l'implication des participants, les acteurs invitaient ces derniers à devenir des protagonistes du scénario.

Bien entendu, les interventions à échelle humaine proposées par la cellule Zone lumière rouge permettaient aux participants les plus téméraires d'influencer directement non seulement leur expérience, mais aussi les circonstances servant à produire cette expérience. Cependant, il faut préciser que les acteurs de *Je sais pas si vous êtes comme moi* ne bénéficiaient pas de beaucoup de latitude. En effet, ils ne pouvaient quitter l'endroit où ils présentaient leur scène et devaient

reprendre le même numéro à chaque fois qu'un nouveau participant pénètre dans leur zone de jeu.

Par conséquent, dans le cadre de ce genre de parcours, il est inconcevable qu'un marcheur puisse prendre le contrôle total de l'œuvre afin de créer sa propre situation. Bien que *Je sais pas si vous êtes comme moi* permettrait le dialogue entre deux êtres humains, il ne correspond pas à l'idéal situationniste puisqu'il se déroule dans un contexte trop contraignant pour permettre à un participant d'exercer pleinement son autonomie créatrice. Les contraintes requises pour la création du cadre nécessaire à toute production d'œuvre esthétique limiteront toujours la capacité du participant à prendre le contrôle total des moyens de production de cette œuvre. Tant que les moyens de production resteront sous le contrôle de l'artiste, toute contribution du participant risquera de détruire l'œuvre, plutôt que de la bonifier.

Dans ces conditions, pour trouver un contexte assez flexible à la production de nos SUB, nous avons choisi de laisser de côté le domaine de la création artistique pour nous concentrer sur le domaine des activités ludiques. Dans le domaine des activités ludiques, le contexte ou règles du jeu servent davantage de prétexte à la situation que de raison d'être. Bien que la forme de plusieurs jeux immersifs rappelle celle des parcours déambulatoires que nous venons de décrire, ils s'en distinguent par le fait que les règles qui les régissent sont souvent faites pour être dépassées. Alors que le contexte de production d'une œuvre d'art est nécessaire à sa compréhension, le contexte du jeu immersif sert souvent de tremplin vers autre chose. Là où l'œuvre d'art *impose* un cadre par le choix des matériaux et les cadres culturels de sa production et de sa réception, le jeu immersif *propose* un cadre servant à multiplier le nombre de résultats possibles.

1.2.3.3 Geocaching, Avacture et Go Game

C'est d'ailleurs ce cadre qui distingue le jeu immersif des autres formes de divertissement. La nature prenante des activités liées à un jeu immersif sous-entend que le joueur s'immerge complètement dans l'action. Comme l'enfant qui joue à colin-maillard ou à cache-cache, le participant à un jeu immersif y participe « corps et âme ». Bien que nous puissions retracer l'émergence moderne des jeux immersifs à peu près à la même époque où le jeu de rôle gagnait

en popularité⁶, notre intérêt se porte surtout vers les formes contemporaines du jeu immersif. Avec le développement des nouvelles technologies, les activités immersives ont gagné en complexité tant au niveau de leur exécution que du prétexte ludique qui entraîne leur exécution.

Prenons par exemple le « geocaching ». Le geocaching en tant que loisir (certains diraient un sport) existe depuis l'an 2000, année où l'accès au système de géo-positionnement par satellite (GPS) a été offert gratuitement au grand public. Une vingtaine de satellites en orbite autour de la Terre constituent le réseau GPS. Armé de son appareil GPS, un récepteur qui ressemble beaucoup à un téléphone cellulaire, le chasseur peut utiliser les signaux transmis par les satellites pour trianguler sa position exacte, partout sur la planète.

Lors d'une activité de geocaching, qui peut durer quelques heures ou plusieurs mois, des chasseurs de trésors utilisent des coordonnées géographiques pour découvrir des objets qu'un autre chasseur a cachés dans la nature ou dans la ville. Généralement, l'activité se limite à suivre les indications de la boussole de son appareil GPS, mais parfois les participants encodent les coordonnées et entourent la chasse de mystère et d'intrigue. Par exemple, un livre de conte publié en 2004 proposait des illustrations qui recélaient des énigmes visuelles menant à des cachettes situées dans les parcs nationaux états-uniens. Les chasseurs qui déchiffraient les énigmes et trouvaient les cachettes se méritaient des bijoux en forme d'insectes valant des centaines de milliers de dollars (Stradther, 2004).

Bien sûr, ce genre de chasse a peu à voir avec les idéaux situationnistes si ce n'est qu'il force les gens à sortir de chez eux pour explorer leur environnement. Le geocaching présente quand même un intérêt pour notre recherche puisque les chasses se déroulent précisément à proximité des lieux familiers des participants compte tenu que des sites Internet spécialisés listent les coordonnées de caches situées partout au monde. Les adeptes de ce genre d'activité peuvent donc pratiquer leur passe-temps dans les lieux de leur vie quotidienne (Geocaching, 2008). De plus, au lieu de suivre les indices laissés par d'autres, les chasseurs peuvent y aller de leurs propres énigmes et prendre le temps de décrire leur expérience dans le journal de bord qui se trouve dans le même contenant que l'objet à trouver. Par sa forme, le geocaching ressemble à une dérive

⁶ À l'ère victorienne où la chasse au trésor était une activité très populaire (Van Dyk, 2004; p.47).

situationniste pendant laquelle le chasseur redécouvre son environnement et y assigne un sens nouveau grâce à la chasse. Par contre, il ne fournit pas l'occasion au participant d'exercer son autonomie créatrice en créant des situations de la vie quotidienne.

Bien que l'activité de geocaching permette d'agir dans les lieux de la vie courante, on peut difficilement l'appréhender autrement que comme passe-temps. En concevant la SUB nous désirons produire des activités dont la complexité se rapproche de celle de la vie courante afin que les participants puissent transposer dans la vie courante les attitudes et les comportements ludiques qu'ils ont exprimés à cette occasion. Alors que le geocaching propose un objectif singulier qui mènera peut-être le chasseur à participer à une chasse subséquente, la SUB scénarise l'activité et laisse toute la place à la créativité des participants. Dans le cadre d'une SUB, l'objet de la quête se précise en cours d'événement et la conclusion du scénario dépend entièrement des choix et des actions des participants. Alors que le participant à une chasse au trésor doit retrouver un trajet déjà identifié en suivant des indices, le participant à une SUB crée son propre trajet en interprétant les indices.

Depuis l'été 2006, Érik Blouin, le directeur général de la compagnie Avacture propose une nouvelle forme de rallye dans les rues de la Ville de Québec. Le « divertissement d'aventure » combine certains aspects de la chasse au trésor à un scénario complexe et offre un parcours immersif où les gens cherchent activement le message au lieu de le recevoir passivement (Avacture, 2006).

À la base, le parcours de *La Prophétie de Champlain*, le premier scénario produit par Avacture, ressemble beaucoup à un rallye traditionnel. Des participants reçoivent une série d'énigmes qu'ils doivent déchiffrer afin de découvrir les lieux où sont dissimulés les indices qui leur permettront de résoudre l'énigme finale. Il existe une différence majeure entre le rallye et le divertissement d'aventure qu'a conçu Blouin : alors que l'objectif d'un rallye est de terminer le parcours en premier ou de le faire dans le meilleur temps, le divertissement d'aventure se déroule à l'intérieur d'un contexte scénarisé collaboratif et, fait intéressant, propose une déambulation que le marcheur adapte à son rythme, selon son bon plaisir. L'activité peut même être interrompue

et reprise un autre jour. *Vivre* tous les épisodes qui composent la prophétie : voilà tout ce qui compte.

L'activité débute dans les bureaux d'Avacture où les participants reçoivent une enveloppe scellée et sont invités à visionner un film d'une douzaine de minutes. Pendant le film, un homme mystérieux et paniqué remet à la caméra (au participant) une enveloppe identique à celle que le participant tient déjà entre ses mains. Par cet ingénieux procédé cinématographique, les marcheurs se retrouvent impliqués dans l'intrigue. S'ils veulent découvrir et protéger le secret de Champlain, les marcheurs doivent suivre les indices se trouvant dans leur enveloppe et explorer les recoins de la ville.

Encore une fois, on pourrait penser que nos recherches ont révélé une activité qui répond aux critères de la pensée situationniste. À la manière de la SUB, le divertissement d'aventure intègre le spectateur à l'œuvre et en fait le principal protagoniste du scénario. Toutefois, celui qui participe à un divertissement d'aventure ne peut pas affecter la version définitive du scénario, comme c'est le cas lors d'un parcours déambulatoire. Bien que la scène finale de *La Prophétie de Champlain* soit vécue au moment où chaque participant résout l'intrigue de manière individuelle, cette scène se déroule inévitablement dans les bureaux d'Avacture, lors du visionnement d'un deuxième film d'une douzaine de minutes. Alors que les participants d'une SUB peuvent affecter le choix définitif du lieu et le déroulement de la scène finale, la fin d'un divertissement d'aventure sera toujours la même, parce qu'elle est liée à une bande vidéo. Si le divertissement d'aventure permet au participant d'exercer son autonomie créatrice pendant le parcours, cette autonomie est limitée. Pour atteindre les idéaux situationnistes, il faut que l'activité propose une fin ouverte, à l'instar de la vie quotidienne. Pour que le divertissement d'aventure réponde exactement aux objectifs que nous nous sommes fixés du point de vue de l'expression de l'autonomie créatrice, il faudrait que le participant puisse exercer son pouvoir créateur à la fois sur le contenu et sur la forme de la situation.

Le *Go Game* a été conçu par Jane McGonigal pour la compagnie *Wink Back, Inc.* (Thegogame, 2003) afin de dépasser les limites du parcours immersif en proposant un parcours qui combine à la fois la fougue du happening, la technologie du parcours déambulatoire et du

geocaching et l'excitation de la chasse au trésor et du divertissement d'aventure. Pendant l'événement, des équipes de joueurs reçoivent des missions via leurs téléphones cellulaires. Pour gagner, puisqu'il s'agit ici d'accumuler plus de points que les joueurs des équipes adverses, ils doivent compléter les missions le plus rapidement possible et prendre des photos digitales comme preuves de leur accomplissement.

La compagnie *Wink Back, Inc.* a été fondée à San Francisco en 2001 par Ian Fraser et Finnegan Kelly afin de mettre à profit les dernières découvertes en technologie sans fil et de stimuler le besoin de s'amuser et d'échanger que tous ressentent (McGonigal, 2003). Le *Go Game* est conçu de manière à permettre aux joueurs de découvrir la magie et la créativité qui les entourent et de percevoir leur monde comme un terrain de jeu enrichissant tout en étant plus qu'une simple opportunité de jouer. L'activité, comme l'indique son nom *Wink Back*, encourage les joueurs à jeter un second coup d'œil à leur environnement afin d'y découvrir les inépuisables opportunités de jeu qui s'y cachent. Les missions d'un *Go Game* sont conçues de manière à encourager les joueurs à développer un sentiment de complicité et de familiarité entre eux et avec l'environnement où se déroule l'activité. Au fil des tâches qu'ils ont à accomplir, les joueurs intègrent des éléments qui ne font pas partie du jeu à proprement parler. Des instructions ambiguës causent une distorsion de la perception de l'environnement et forcent les joueurs à envisager de manière ludique tous les éléments et les personnes qu'ils croisent pendant le parcours. Par exemple, les joueurs peuvent recevoir une instruction du genre « L'orateur vous contactera aujourd'hui. L'orateur pourrait être n'importe qui. L'orateur vous révélera votre prochaine mission. La seule façon d'identifier l'orateur avec certitude est de former une ronde autour de lui et de danser avec ». Voilà pourquoi, dans le cadre du *Go Game*, chaque passant devient potentiellement un acteur dissimulé qui détient un indice et chaque objet inusité peut être un accessoire à utiliser de manière créative. Bref, les missions d'un *Go Game* requièrent que chaque membre de chaque équipe agisse comme si le jeu se déroulait partout et en tout temps.

D'ailleurs, dans le cadre d'un *Go Game* il arrive souvent que les joueurs superposent leurs propres perceptions à la réalité. Après un jeu, les joueurs racontent fréquemment comment un « acteur » les a aidés à accomplir une mission vitale, alors que cette personne était en fait un passant qui ne faisait pas partie de la distribution. On comprend que l'attitude ludique

développée pendant le *Go Game* déborde du simple contexte du jeu et se répand dans la vie quotidienne. Des mois après la fin de leur *Go Game*, plusieurs joueurs admettent aux concepteurs qu'ils ne peuvent revisiter un lieu qu'ils ont redécouvert via leur jeu sans ressentir l'espoir et l'expectative que leur environnement et les gens qui l'habitent redeviendront complices de leurs actions (*Thegame*, 2003).

Alors que le *Go Game* encourage clairement l'autonomie créatrice telle que nous la définirons, la complexité des missions que ce genre de jeu propose se situe encore loin de celle des scénarios fusionnés à la réalité que nous produisons dans le cadre d'une SUB. Pour atteindre les idéaux situationnistes, il faut faire plus que divertir le participant en lui permettant de s'amuser dans les lieux de la vie courante. Pour combattre les effets néfastes de la société du spectacle, il faut produire des scénarios qui se fusionnent à la vie quotidienne afin que les participants puissent répéter dans le cadre de ces scénarios les comportements qu'ils *adopteront dans leur vie quotidienne*. Le *Go Game* affecte la perception de la réalité quotidienne. Toutefois, les témoignages des joueurs démontrent que le jeu ne transforme pas leurs comportements. Lorsque les joueurs revisitent les lieux de leur jeu, ils désirent revivre le jeu, non pas exercer leur autonomie créatrice. La SUB se présente comme une activité ludique et esthétique qui remet en question la version de la réalité quotidienne imposée par la société du spectacle. Nous nous sommes intéressés aux interventionnistes pour cette raison, et puisque les praticiens qui font partie de ce regroupement utilisent des procédés conçus afin d'intervenir dans le quotidien du citoyen, non pas pour le divertir mais pour le transformer.

1.2.3.4 Les interventionnistes

Le terme interventionniste a été utilisé par le commissaire Nato Thompson lorsqu'il a réuni les œuvres d'une quinzaine d'artistes aux pratiques hétéroclites au sein de l'exposition *The Interventionists – User's Manual for the Creative Disruption of Everyday Life* présentée en 2004 et 2005 au Massachusetts Museum of Contemporary Art (Scholette et Thompson, 2004). Cette exposition réunissait des artistes chez qui Thompson avait reconnu le désir d'intervenir auprès du spectateur afin de transformer ses comportements en l'intégrant à l'œuvre d'art. Les installations et les performances présentées dans le cadre de l'exposition exprimaient un désir affirmé chez les

artistes de produire des œuvres qui remettaient en question les conventions sociales en ayant recours à des procédés à la fois ludiques et esthétiques.

Il faut préciser cependant que, même si le mouvement interventionniste ne constitue pas une organisation à proprement parler mais plutôt une façon de nommer une forme de création qui prend de plus en plus de place aujourd'hui, les interventionnistes sont les véritables héritiers des situationnistes. Effectivement, les interventionnistes combattent les effets néfastes de la société du spectacle en favorisant la prise en charge du quotidien et des moyens de communication par le citoyen. Même si leurs approches et leurs médiums diffèrent grandement entre eux, tous ces praticiens partagent l'objectif de déranger la vie courante de manière créative. Par leurs interventions loufoques et saugrenues, ils prônent un art engagé socialement qui peut se dérouler n'importe où. Sur la frontière entre l'art performatif, le théâtre et l'art visuel, les interventionnistes *interviennent* là où le besoin se fait sentir.

De tous les interventionnistes, les plus célèbres sont les *Yes Men*. Au début des années 2000, ce duo composé de Mike Bonanno et Andy Bichlbaum a créé un site Internet qui imitait celui de l'Organisation mondiale du commerce (OMC) afin de dénoncer les politiques élitistes de cet organisme et les effets néfastes de ses politiques économiques mondialisantes. À la grande surprise de Bonanno et Bichlbaum, des organisateurs de conférences sur l'économie se sont mépris et les ont invités à contribuer à leurs conférences en tant que représentants de l'OMC. Sans hésiter, le duo a décidé d'accepter l'invitation et de profiter de la plateforme qu'on leur offrait pour faire progresser leur projet. Leur tactique consistait à présenter une conférence inspirée des principes de l'OMC poussés à leur extrême limite. En montrant les contradictions que contenait le programme de l'OMC, les *Yes Men* espéraient révéler les dessous insidieux de cet organisme (Scholette et Thompson, 2004; p. 103).

Bien entendu, si les interventions des *Yes Men* correspondent presque parfaitement à la définition du détournement situationniste, celles-ci consistent surtout en des dénonciations qui sont conçues afin de nuire aux organismes qui exploitent les citoyens plutôt que de leur profiter. S'ils le désirent, les citoyens peuvent acheter le DVD qui raconte les aventures des *Yes Men*, mais ils ne pourront jamais participer à leur production.

Évidemment, il existe d'autres groupes d'artistes interventionnistes qui eux agissent directement dans le quotidien et auprès des citoyens. Les *Surveillance Camera Players* dénoncent l'intrusion dans la vie privée des classes dirigeantes en jouant leurs pièces de théâtre devant les caméras de sécurité jusqu'à ce que les forces de l'ordre viennent les enjoindre de quitter les lieux (Scholette et Thompson, 2004; p. 83). Ironie ultime, en 1996 ils ont présenté leur adaptation du roman *1984* de George Orwell devant les caméras justement placées pour surveiller la population... De son côté, le groupe espagnol *Yomango* encourage le vol à l'étalage (Scholette et Thompson, 2004; p. 107) afin de dénoncer les habitudes de consommation imposées par la société du spectacle.

En intervenant auprès des gardes de sécurité et des vendeurs au détail, les *Surveillance Camera Players* et *Yomango* espèrent amener le citoyen à remettre en question ses propres choix. Toutefois, le résultat de leurs actions interventionnistes se situe avant tout au plan de la conscientisation des citoyens plutôt que de leur participation créatrice. Dans l'œuvre interventionniste, la participation du spectateur à l'œuvre ne résulte donc pas de son intégration au processus, mais de sa surprise face à un événement inusité⁷.

Dans le cas d'une SUB, nous voulons aussi surprendre nos participants. Toutefois, nous le faisons, non pas en leur présentant de l'inusité, mais en rendant inusité le quotidien. Nos procédés s'inscrivent dans le mouvement interventionniste puisqu'il s'agit d'interventions dans le quotidien auprès de nos concitoyens afin de forcer une remise en question du mode de vie imposé par la société du spectacle. Nous choisissons de poursuivre l'idéal humaniste des situationnistes par des procédés qui intègrent les spectateurs pour en faire des participants, qui s'ajustent à leurs actions et qui fusionnent leur réalité à la réalité quotidienne. Nous définirons ces concepts au

⁷ Il convient ici de mentionner l'ATSA, un organisme fondé en 1997 par les artistes Pierre Allard et Annie Roy. Basé à Montréal, l'ATSA ne fait pas partie du mouvement interventionniste comme tel, mais ses « actions terroristes socialement acceptables » dont il tire son acronyme défendent les mêmes idéaux. En effet, « Allard et Roy créent des œuvres d'interventions urbaines sous forme d'installations, de performances ou de mises en scènes réalistes dénonçant les aberrations sociales, environnementales et patrimoniales qui les préoccupent. Leurs œuvres transforment et questionnent le paysage urbain et redonnent à la place publique sa dimension citoyenne d'espace ouvert aux discussions et aux débats de société » (ATSA, 2008).

prochain chapitre mais, il convient d'abord d'expliquer pourquoi nous avons décidé d'adhérer à l'idéal humaniste de l'I.S.

1.3 Un idéal humaniste

Dix ans après la fondation de l'I.S., son chef rédige son premier ouvrage majeur sur le sujet de la société du spectacle. En 1967, Guy Debord publie *La Société du spectacle* afin de doter son mouvement d'une théorie. La fonction de ce livre devait être de répandre le message de l'I.S. dans les masses populaires afin de provoquer les troubles qui, aux dires de Debord, surviendraient bientôt et lanceraient une vaste action subversive des citoyens contre l'oppression de la société moderne (Debord, 1988; p. 128).

Au fil des 221 articles de *La Société du spectacle*, Debord décrit d'abord comment le système social et économique occidental charme et manipule les citoyens grâce à la peur et au divertissement. Il décrit ensuite comment ce système entraîne les citoyens à devenir des êtres asservis et obéissants qui renoncent à toute autonomie créatrice (Debord, 1967, p. 56). Selon Debord, les effets nocifs de la société du spectacle se font sentir dans tous les aspects de la société occidentale et le phénomène progresse constamment et de manière négative. Alors qu'en 1967, Debord déplorait l'asservissement des populations occidentales, lors de la publication de son second ouvrage 20 ans plus tard, il dénonçait le fait que la société du spectacle transforme maintenant les spectateurs passifs en *consommateurs*, c'est-à-dire en des personnes qui, poussées par la crainte et la soif du divertissement, achètent tout ce que la société de consommation leur offre (Debord, 1988).

En ce sens, dans *Commentaires sur la société du spectacle* Debord suggère que la société du spectacle s'approprie la transmission de la connaissance sous toutes ses formes, non plus de manière à former une élite capable de guider une nation vers l'émancipation, mais de manière à fournir au système une source intarissable de pions capables de remplir de manière acceptable leurs fonctions au sein de l'institution (Lyotard 1979; p. 48 cité dans Mackay, 2001; p. 156). Pour asservir les citoyens, la société du spectacle sert à la population non pas un simple ensemble

d'images, mais un rapport social entre les personnes, *médiatisé* par des images (Debord, 1967; p. 16).

Ainsi, au fil du temps, le rapport social spectaculaire provoque un effacement de la personnalité du citoyen qui, toujours plus éloigné des possibilités de connaître des expériences qui soient authentiques et de découvrir ses préférences individuelles (Debord, 1988; p. 49) se voit condamné à assister passivement à un événement sans pouvoir y prendre part. Si la vie en société est traditionnellement basée sur l'entraide et l'échange, la société du spectacle pervertit ces relations en éliminant le dialogue (Debord, 1967; p. 22-23). Alors que la vie en société sous-entend la coexistence des communautés, Debord affirme que la société du spectacle crée des communautés passives et isolées (Sandford, 1995; p. 225).

L'exemple par excellence de l'effet sournois de la société du spectacle se retrouve dans nos salles de cinéma. En effet, lorsque les spectateurs se retrouvent entourés de gens dans une salle de cinéma, ils peuvent avoir l'impression de faire partie d'une communauté sociale. Selon Debord et les situationnistes, la réalité est tout autre. Suivant leurs principes, dans cette circonstance, les spectateurs sont assis seuls dans le noir, ne peuvent agir sur l'œuvre qui se déroule devant eux et, qui plus est, sont dans l'incapacité de dialoguer avec leurs concitoyens. L'événement auquel ils assistent passivement s'est déroulé il y a de cela plusieurs semaines, lors du tournage du film. Ce qui reste maintenant n'est que le spectacle projeté à l'écran qui contribue à l'isolement de chacun. En termes simples, la société du spectacle se nourrit de sa propre production : la société du spectacle réunit le séparé, mais le réunit en tant que séparé (Debord, 1967; p. 30).

Pour cette raison, Debord choisit de combattre la progression du spectaculaire intégré à l'échelle mondiale (Debord, 1988; p. 21), en déployant les moyens de la société du spectacle contre elle-même (Debord, 1967; p. 15). Dans le combat contre la société du spectacle, chaque effort de conscientisation des citoyens, exécuté en mettant les véhicules de la société du spectacle au service de la cause situationniste, doit servir à donner du sens à la vie et à contribuer à la révolution de la vie quotidienne (Biol 2000; p. 21). Pour que le changement puisse s'effectuer à

l'échelle planétaire, les citoyens doivent provoquer un passage d'une culture de l'objet à une culture de l'individu.

Concrètement, Debord prône dans ses ouvrages la lutte contre la société actuelle afin de libérer le citoyen de l'oppression qu'elle exerce. Pour ce faire, il faut que chaque citoyen trouve les premiers éléments d'une construction supérieure de son environnement et identifie de nouveaux comportements quotidiens menant à une réappropriation des moyens de production de la vie quotidienne. Debord encourage ses concitoyens à construire des ambiances nouvelles grâce au travail collectif organisé qui bouleverse la vie quotidienne. En s'emparant de la culture moderne et en utilisant empiriquement les actions de la vie quotidienne et les modèles culturels qui existent, Debord désire faire de la vie quotidienne le terrain de bataille où se vit chaque jour la lutte contre la société du spectacle (Debord, 2000; p. 30).

Avec un plan si clairement établi, nous sommes en droit de nous demander pourquoi le projet situationniste a échoué. Les situationnistes étaient des intellectuels expérimentés et passionnés qui, malgré leurs talents individuels et collectifs, n'ont pas su mettre fin au règne de la société du spectacle. Alors que les exclusions du mouvement des membres jugés indésirables ont été un facteur contribuant à la dissolution de l'I.S., nous sommes d'avis que la cause principale de la disparition du mouvement situationniste découle des lacunes dans la mise en œuvre de son idéal.

Nous avons en effet établi que, selon les situationnistes, la société contemporaine isole les citoyens de plus en plus. Par conséquent, le fait de remettre entièrement le processus d'autonomie créatrice entre les mains de chaque individu mène à l'échec puisque cela sous-entend que chaque individu doit agir seul avant de pouvoir agir en groupe. Les situationnistes n'ont pu éliminer la société du spectacle parce qu'ils favorisaient une approche qui visait à changer le quotidien d'une manière superficielle. Même si la dérive urbaine se déroule dans les rues de la ville et qu'un détournement est effectué aux dépens des médias locaux, un citoyen ne sera jamais appelé à exécuter une dérive ou un détournement dans l'exécution de sa vie quotidienne. Conséquemment, pour réaliser l'idéal situationniste, il faut mettre en place des occasions sociales constituées à même les matériaux de la vie quotidienne et à l'intérieur desquelles les citoyens pourront développer leur goût pour l'autonomie créatrice et le désir de

l'exprimer dans leur vie quotidienne. En d'autres termes, il ne faut pas seulement jouer *avec* les éléments de la vie quotidienne, il faut jouer *à* la vie quotidienne.

Car la vie quotidienne constitue l'expérience commune à tous les humains. C'est ce qui reste quand on a extrait du vécu toutes les activités spécialisées (Macherey, 2005). Cela revient à dire que la vie quotidienne est ce qui unit les hommes et les femmes en tant que communauté humaine. C'est dans la vie quotidienne que s'exprime à la fois l'individualité et le désir d'appartenance et c'est par l'incitation à la passivité que la société du spectacle entraîne à oublier l'unicité de l'être humain et à fondre celui-ci dans une masse indéterminée et passive. Pour atteindre l'idéal situationniste, il ne suffit donc pas de créer des situations identiques aux situations de la vie quotidienne, il faut créer des situations qui fassent partie de la vie quotidienne.

Donc, avec l'espoir de faire progresser les idéaux mis de l'avant par les membres de l'I.S., nous nous sommes intéressé aux autres praticiens qui, par le biais de leurs interventions esthétiques ou ludiques et dans le cadre de la vie quotidienne, tentent de placer le citoyen au centre de l'œuvre afin de stimuler son autonomie créatrice. Force est de constater que toutes ces pratiques se heurtent au même problème auquel ont été confrontés les situationnistes : toute œuvre esthétique ou ludique crée forcément une distance entre le participant et son quotidien. Les conventions établies par le créateur afin de produire la situation entraînent forcément un décalage entre les conventions de l'œuvre et les conventions de la vie courante. Conséquemment, produire une situation qui soit inspirée de la vie quotidienne ne suffit pas. Il faut que la situation soit un épisode de la vie quotidienne.

Car, toujours selon Debord, la source du fléau qu'est la société du spectacle se trouve dans le fait qu'à force de routine, le citoyen ne remarque plus les actions qui l'aviennent. À force d'accepter les exigences de la société du spectacle sans s'interroger à leur sujet, le citoyen finit par ne plus les voir du tout. Pour contrer cette banalité, il faut donc étudier explicitement la vie quotidienne afin de la transformer et créer des situations qui provoquent un minimum de distance par rapport aux gestes routiniers. En encadrant ces gestes d'un contexte différent, le citoyen peut commencer à prendre conscience de ce que son absence d'intérêt témoigne avant tout du fait qu'il

subit passivement la nécessité de la vie en société, comme s'il s'agissait de quelque chose que la nature lui impose sans possibilité de discussion (Macherey, 2005).

Il faut donc adopter l'attitude exactement inverse de celle qu'on adopte spontanément à l'égard de la vie quotidienne. Plutôt que d'accepter bêtement le quotidien, il faut se le réapproprier activement en vue de le changer. Il faut pratiquer la création libre d'événements en inventant et proposant de nouvelles formes de vie quotidienne et en aménageant de nouvelles configurations au quotidien. Au lieu de chercher à dénoncer la banalité de la vie quotidienne, il faut en faire une source de surprise et de création

Nous adhérons pleinement aux idéaux énoncés par Debord et par les membres de l'I.S. Notre démarche vise toutefois à faire progresser ces idéaux en combinant au détournement, à la dérive et à la psychogéographie, les méthodes interventionnistes et immersives récentes. Comme Debord, nous affirmons que la seule entreprise digne de considération est la mise au point d'un divertissement intégral où le dialogue, retrouvé dans la praxis, rassemble l'activité directe et son langage (Debord, 1967; p. 182). Comme les situationnistes, nous pensons que l'expression ultime de l'autonomie créatrice doit être la réalisation continue d'un grand jeu délibérément choisi (*Internationale situationniste*, 1997; p. 51). Nous ajoutons que ce jeu doit être intégré à la réalité quotidienne, non réalisé en parallèle à la vie quotidienne.

1.4 Conclusion

Nous avons identifié jusqu'à présent les antécédents qui ont inspiré notre démarche et les principes opératoires que nous avons empruntés à ces antécédents pour concevoir les procédés que nous allons décrire maintenant. Nous avons pris appui sur les principes du mouvement situationniste pour tenter de mieux cerner les caractéristiques variées du jeu de rôle selon qu'il se retrouve au cœur d'activités ludiques ou thérapeutiques, pour ensuite nommer les caractéristiques des arts performatifs et des jeux immersifs. Finalement, nous avons considéré les qualités principales qui découlent de l'éthique et de l'esthétique interventionniste, et qui rejoignent les idéaux situationnistes afin de baliser notre propre définition de la « Substitution théâtrale ». En

l'occurrence, ces qualités nous permettent maintenant d'énoncer notre question de recherche de la manière suivante :

« Comment produire des situations nommées Substitutions théâtrales qui, selon les principes énoncés par le mouvement situationniste, intègrent le spectateur à l'œuvre, utilisent un scénario dynamique qui s'ajuste en cours d'événement et télescopent la fiction à la réalité quotidienne, afin d'inciter celles et ceux qui participent à ces événements à s'engager de façon ludique et esthétique dans un jeu de rôle qui favorise l'exercice de leur autonomie créatrice ? »

Nous répondrons à cette question dans les prochains chapitres en élaborant les fondements et les principes opératoires de notre démarche et en détaillant leur mise en action. Puisque nous concevons la SUB de manière à intégrer le vécu à la représentation afin que la représentation devienne un événement vécu et non plus observé, nous avons puisé notre réponse à même des pratiques qui stimulent l'expression de l'autonomie créatrice du citoyen. L'appréciation de ce degré d'autonomie créatrice pourrait s'effectuer en comparant l'écart entre les caractéristiques de l'œuvre prévue par l'auteur du scénario et les caractéristiques de l'œuvre produite par les participants au cours de l'événement. Nous pourrions ainsi montrer que nous avons remplacé le spectateur passif par un participant qui, comme le désiraient les situationnistes, devient un viveur (Debord, 2000; p. 39), mais cela ferait l'objet d'une recherche d'un autre type.

C'est pour cette raison que notre exploration du jeu de rôle théâtral et immersif nous pousse à poursuivre la quête d'un niveau de vie supérieur. La logique de notre démarche repose sur le fait que les humains vivent leur existence en interprétant des rôles sociaux. Les individus sont ce qu'ils sont parce qu'ils ont choisi des rôles lorsqu'ils étaient enfants et qu'ils savent comment se comporter parce qu'ils ont répété ces situations lors de leurs jeux et de leur interaction avec les autres membres de leur communauté (L. Lortz 1979; p. 27, cité dans Mackay, 2001; p. 155).

De ce point de vue, il nous apparaît évident qu'il ne peut y avoir d'activité situationniste plus appropriée que le jeu de rôle. En plus d'être amusant, ce jeu permet à la personne d'explorer l'environnement culturel et lui rappelle l'habileté de l'enfant à varier le nombre de rôles que l'on peut jouer dans la « vraie » vie en explorant la nature de cette réalité par l'imaginaire. Grâce au

jeu de rôle spécifique à la SUB, le participant reconnaît que son mode de vie relève d'un choix : celui de vivre de manière responsable, engagée et épanouie ou de vivre passivement selon le mode de vie qui lui semble le plus alléchant parmi ceux que lui offre la société du spectacle (Mackay, 2001; p. 154).

Alors que, sous l'influence de la société du spectacle, les citoyens délaissent les formes d'art qui exigent un effort d'imagination ou une prise de position (Debord, 1967; p. 172), nous proposons la SUB, une activité immersive qui encourage les individus à construire les sites et les événements dont ils choisissent eux-mêmes les règles. Bref, ayant tracé le trajet de l'évolution des idéaux situationnistes au cours des 50 dernières années à travers la pratique du jeu de rôle et des jeux et arts performatifs, nous expliquerons maintenant comment nous avons combiné le théâtre, le jeu de rôle, les arts performatifs et immersifs afin de créer une œuvre qu'on apprécie en y jouant pour créer un monde où l'on peut vivre réellement.

CHAPITRE II

FONDEMENTS ET PRATIQUES DE LA SUBSTITUTION THÉÂTRALE

Dans ce deuxième chapitre, nous résumerons les principales idées élaborées auparavant et avancerons une première définition de la Substitution théâtrale. Pour ce faire, nous en présenterons les fondements selon trois points de vue : l'intégration du spectateur à l'œuvre afin d'en faire un participant; l'ajustement dynamique de l'œuvre en cours d'événement; et le télescopage de la fiction à la réalité quotidienne. Notre analyse, guidée par les principes définis par le mouvement situationniste, visera à établir la substitution théâtrale en tant que forme théâtrale inédite favorisant l'autonomie créatrice de ceux qui y prennent part.

2.1 Les fondements de la Substitution théâtrale

Nous avons établi précédemment notre conception de la SUB comme une œuvre qu'on apprécie en y jouant. Jusqu'ici nous avons identifié les liens théoriques et appliqués entre les pratiques artistiques et ludiques pertinentes à notre démarche et les fondements de la SUB afin de souligner les sources d'inspiration qui ont mené au développement de nos procédés. En accord avec l'idée que notre démarche ne vise pas à produire un objet esthétique définitif, mais à promouvoir l'autonomie créatrice du participant en lui proposant un cadre à la fois fictif et concret où il peut vivre directement, nous avons consacré le volet pratique de notre recherche à développer un processus plutôt qu'un objet esthétique. Cela revient à dire que nous avons porté notre attention avant tout sur la structure permettant la production d'une SUB, structure apte à guider l'écriture de scénarios qui lui seraient propres.

Au terme de notre expérimentation, nous avons mis au point une définition de la SUB qui recoupe les éléments empruntés aux pratiques déjà citées. Nous sommes d'avis que cette définition énonce clairement la fonction et les penchants situationnistes de la SUB.

Substitution théâtrale : parcours lors duquel des participants improvisent, dans le cadre d'un scénario dynamique et avec l'appui d'acteurs, une intrigue plausible qui se substitue à la version quotidienne de la réalité, et dont ils deviennent les protagonistes.

À la lecture de notre définition, on comprendra que le point de départ de notre approche pratique vise à intégrer le spectateur à l'œuvre afin d'en faire un participant, et que cette intégration s'exprime avant tout à travers les procédés d'écriture auxquels l'auteur de SUB a recours. Bien plus, le succès d'une SUB dépend entièrement de l'engagement émotif et physique des participants au cours de l'événement. Comme le prônaient les situationnistes, nous créons des événements de nature ludique afin que le citoyen traditionnellement spectateur adopte le rôle d'un protagoniste au sein de la fiction comme au sein de son propre quotidien.

2.2 Intégration du spectateur à l'œuvre afin d'en faire un participant

Poussé par notre désir de contrecarrer les effets néfastes de la société du spectacle dénoncés par Debord, nous avons entrepris de créer une œuvre hybride, à la fois trop flexible et malléable pour être un spectacle théâtral traditionnel et trop scénarisée et plausible pour être un jeu de rôle grandeur nature traditionnel. La SUB propose en effet un parcours qui s'apparente au théâtre in situ, aux parcours et aux jeux immersifs. Les acteurs qui prennent part à une SUB sont formés non pas pour capter et maintenir l'attention des spectateurs, mais pour s'effacer graduellement devant eux. À la vérité, la fonction principale d'un acteur de SUB est de céder le premier plan aux participants, d'intégrer leurs propositions sur le champ et de les encourager à créer de manière autonome. Les acteurs d'une SUB encouragent ainsi les participants à provoquer des situations, à faire leurs propres choix et à contribuer à la réalisation du parcours lui-même.

Car si, dans le cadre d'une pièce de théâtre traditionnelle, le spectateur contribue à la *représentation de la pièce à travers ses réactions, ses rires, ses applaudissements* ou les signes de son ennui, dans le cadre d'une SUB, le scénario appelle le participant à contribuer à tous les

aspects de la *création* d'un événement inédit. Avec l'appui des acteurs, les citoyens habitués à assumer le rôle de spectateurs sont enjointés à devenir les protagonistes de l'intrigue et à participer à part entière à la création de l'œuvre. Il convient de rappeler que nous cherchons à atteindre les idéaux situationnistes en créant des expériences qui comblent le vide entre le jeu et la vie plutôt que de créer des spectacles faits pour être admirés ou consommés. Pour ce faire, nous concevons des scénarios qui encadrent les participants tout en leur donnant l'entière responsabilité quant à la résolution de l'intrigue.

De ce point de vue, la SUB ressemble grandement au jeu de rôle grandeur nature. Mais, elle s'en distingue par le fait que, contrairement à un jeu de rôle où les rôlistes agissent via leurs avatars, lors d'une SUB les participants agissent en leur nom propre en situation de jeu. C'est l'individu lui-même qui est intégré au scénario, et non pas son personnage. Car l'intégration provient du fait que les conventions proposées par la trame fictive et la trame logistique de la SUB sont les mêmes que les conventions sociales de la vie courante. Par exemple, lors du scénario, tous les participants et les acteurs utilisent leur vrai nom. De cette manière, les participants et les acteurs construisent leur fonction de protagoniste à même les souvenirs et les expériences qui constituent leur personnalité quotidienne. De fait, le participant s'imbrique à ce point en tant qu'élément essentiel du scénario que la seule différence entre la personnalité quotidienne du participant et le protagoniste qu'il joue en cours de SUB est justement le prétexte de son intégration au scénario.

Nous aurons l'occasion de traiter davantage du prétexte de l'intégration du participant au scénario lorsque nous décrirons la manière dont les éléments fictifs du scénario d'une SUB se télescopent à la réalité quotidienne, mais pour l'instant, nous nous contenterons de dire que la plausibilité de la SUB est la différence principale entre une SUB et une pièce de théâtre ou un scénario de jeu de rôle grandeur nature.

Lors d'une représentation de théâtre ou de jeu de rôle grandeur nature, l'intrigue de l'événement et les actions des avatars sont crédibles, mais ne sont pas plausibles. Les actions d'une pièce de théâtre et d'un jeu de rôle grandeur nature sont exécutées avec sincérité, mais elles ne peuvent être considérées comme *vraies* puisqu'elles se déroulent dans un contexte qui

provoque une distance entre l'action et le spectateur, ou qu'elles résultent d'interactions avec des créatures et des situations fantastiques. À l'opposé, le participant à une SUB joue à être lui-même dans une intrigue fictive, mais plausible, où tous les éléments fictifs du scénario sont liés directement à la réalité quotidienne. En d'autres termes, alors que le spectateur d'une pièce de théâtre fait abstraction des projecteurs qui occupent son champ de vision, que le rôliste imagine qu'une femme au visage peint en noir est en réalité une elfe noire ou que le participant à une chasse au trésor rêve de découvrir la cachette d'un pirate, le participant à une SUB accomplit des actions réelles qu'il pourrait tout aussi bien accomplir dans sa propre vie, hors du contexte de la SUB. En fait, la caractéristique principale de la SUB résulte du fait que, contrairement aux autres événements de ce genre et comme le prônaient les situationnistes, le participant s'intègre au scénario de la même manière qu'il se lie intrinsèquement à la réalité quotidienne. L'intégration du participant au scénario de la SUB provoque une situation plausible parce qu'en cours de SUB, tous les sens du participant lui indiquent que ce qui se déroule est « vrai » et que ses actions affectent réellement la suite des événements. Dans le contexte d'une SUB, le langage théâtral n'a plus seulement une fonction de représentation puisque les mots, les gestes, les figures ou les images scéniques sont la réalité qu'ils évoquent.

Il va sans dire que l'intégration du participant au scénario de la SUB se fait avant tout grâce au jeu improvisé adapté aux besoins de celle-ci. Contrairement aux méthodes de Moreno ou de Boal qui maintiennent l'espace esthétique, c'est-à-dire le lieu créé lorsqu'un événement provoque une séparation entre l'espace de l'acteur et celui du spectateur ou encore une dissociation entre le temps de la représentation et le temps réel, la SUB applique le jeu improvisé afin d'éliminer l'espace esthétique. Alors que l'espace esthétique force généralement l'identification du spectateur au personnage sur scène, la SUB, à l'instar des praticiens du *San Francisco Mime Troupe* (SFMT, 2007), met à profit l'improvisation en offrant un scénario qui empêche le participant de « choisir un camp » (Biot 2000; p. 119). En éliminant le personnage et la représentation, le scénario de la SUB prévient l'identification et fait du spectateur un protagoniste à part entière (Sandford, 1995; p. 46).

Qui plus est, toujours dans le but d'atteindre les idéaux situationnistes, nous concevons notre démarche de façon à faire du participant le maître d'œuvre de l'événement, comme il dirige sa vie

en tant que le maître d'œuvre de son existence. Car, à l'instar des membres de l'I.S., nous prôtons que pour démocratiser l'Art, il faut amener le citoyen à réaliser l'Art (*Internationale situationniste*, 1997; p. 8). Conséquemment, nos procédés mettent à profit la théorie voulant que dans son quotidien, chaque individu interprète un rôle social et qu'il se découvre personnellement et socialement à travers ce rôle (Ezra Park, 1950; p. 249). C'est pourquoi la SUB encourage les participants à explorer leurs rôles sociaux en leur permettant de mettre ces rôles à l'épreuve dans le cadre du scénario. En d'autres mots, le contexte fictif de la SUB fournit un cadre ludique et esthétique au sein duquel les participants peuvent jouer avec les limites de leurs rôles sociaux et où ils possèdent autant de responsabilité en ce qui a trait à la résolution de l'intrigue qu'ils en ont quant à la réalisation de leur quotidien.

Nous pensons que pour rendre au citoyen son autonomie créatrice, il faut lui offrir des activités qui lui permettent d'influencer son environnement quotidien en y exerçant sa spontanéité et ses sens. Car, toujours selon Debord, la vie quotidienne, à notre époque, forme une suite de situations fortuites, et si aucune d'elles n'est exactement similaire à une autre, du moins ces situations sont-elles, dans leur immense majorité, si indifférenciées et si ternes qu'elles donnent parfaitement l'impression de la similitude (Debord, 2000; p. 38). Les créateurs de scénarios doivent donc tenter de construire des situations, non pour traduire ou expliquer la vie, mais pour l'élargir par le biais du jeu (Debord, 2000; p. 29). Tels une dérive ou un détournement, la SUB doit surprendre le participant là même où il vit afin de lui révéler un sens caché qui lui permettra de redécouvrir son milieu.

En ce sens, le terme *substitution* que nous avons choisi pour définir nos procédés, détermine le processus par lequel le scénario de la SUB se substitue à la version quotidienne de la réalité. Alors que dans son quotidien, le citoyen accomplit des tâches programmées par la société du spectacle, lors d'une SUB, il reste à la fois lui-même et devient un autre, un simple citoyen et le héros d'un mystère à résoudre. Le scénario de la SUB se substitue à la réalité quotidienne et en propose une version alternative. Il s'y trouve une opportunité de jouer dans le contexte de la réalité, de renaître dans un champ d'expérience neuf (Borie, 1981; p. 161). Simplement, lors d'une SUB, le rôle social que le citoyen interprète normalement est remplacé par un rôle social lui-même bonifié par le scénario.

En faisant du spectateur un participant, notre objectif est de le transformer en une véritable force de changement et de l'élever à un nouvel état d'être, où ses pouvoirs créateurs sont récupérés (Borie, 1981; p. 163). Car, lorsque le participant se prête au jeu, la consommation de la culture cesse pour être remplacée par le jeu social, et lorsque cesse cette consommation, les participants commencent leur propre forme de production (Mackay, 2001; p. 83). D'où l'avantage principal de la SUB du point de vue de la pensée situationniste : lors d'une SUB, le participant se joue lui-même en ne créant pas de frontière entre son personnage et sa personne. Ainsi, les expériences vécues pendant la SUB n'ont pas à être transposées dans la vie quotidienne du citoyen, car elles font déjà partie de sa vie. Comme l'affirmait Richard Schechner, le théâtre et la vie quotidienne sont un ruban de Möbius, chacun se fondant l'un dans l'autre (Schechner, 1965, cité dans Mackay, 2001; p. 106).

L'archive vidéo que nous avons produite lors de nos trois exercices de création reste le dernier élément dont nous traiterons concernant l'intégration du participant à l'œuvre. Alors que les derniers spectacles à la mode connus sous l'appellation de *Reality Shows* représentent la vie réelle simplement comme la vie plus *réellement spectaculaire* (Debord, 1967; p. 154), c'est-à-dire, comme une œuvre fictive, la SUB permet de produire le témoin du souvenir des participants. Tout au long du parcours de la SUB, des caméras dissimulées enregistrent l'expérience. Bien que les participants soient informés de l'utilisation de caméras, elles sont dissimulées afin que leur présence n'influence pas le jeu des participants et les réactions des passants. En plus de permettre à l'auteur d'observer le niveau d'engagement des participants et de mesurer le degré d'autonomie créatrice qu'ils expriment, ce témoin pourra éventuellement devenir une preuve pour les participants de leur passage dans la SUB.

Nous voulons à ce sujet permettre aux participants de revoir leur propre performance, de cristalliser leurs souvenirs de l'événement et de porter un jugement a posteriori sur leur propre participation. Malgré que l'équipement vidéo dont nous disposions était loin d'offrir une qualité de captation adéquate et que les plans de caméra auraient été limités au seul point de vue offert selon la position de la caméra cachée, nous aspirons, comme Debord, à utiliser les moyens de la société du spectacle pour en contrecarrer les effets. En ayant recours à la vidéo et à la télévision,

nous pouvons produire une œuvre qui ne force plus le citoyen à regarder « l'autre » agir par procuration, mais bien une œuvre qui permet au citoyen de se voir en action. Au lieu de présenter les réussites de « l'autre », cette archive propose le récit des actions spontanées que le participant a exécutées au cours de l'événement.

Si le succès du scénario de la SUB repose sur l'intégration des participants, le succès de cette intégration dépend de l'ajustement dynamique du scénario. Afin que le participant puisse exprimer son autonomie créatrice en tant que protagoniste de l'intrigue, la SUB doit l'intégrer entièrement en s'adaptant tout à fait à son imagination, à ses actions et à ses désirs (pour autant que le participant respecte les lois en vigueur dans la ville où l'événement se déroule). En tant que maîtres de jeu, les acteurs doivent guider les participants, leur offrir des indices ou placer des obstacles en travers de leur chemin au moment opportun bref, réagir constamment à leurs actions. La SUB provoque l'autonomie créatrice et instaure les conditions favorables pour vivre directement en créant un cadre ludique, fluide et dynamique à l'intérieur duquel les participants doivent agir (*Internationale situationniste*, 1997; p.10). Au prochain point, nous illustrerons comment le scénario de la SUB s'ajuste en cours d'événement afin de transformer le spectateur en « viveur », la condition de vie idéale que préconisait Debord.

2.3 Ajustement dynamique de l'œuvre en cours d'événement

Nous avons démontré l'importance, dans le cadre de notre recherche, de l'intégration du spectateur à l'œuvre afin d'en faire un protagoniste. Toutefois, cette intégration demeure sans valeur si elle n'est pas couplée à la capacité d'influencer le déroulement du scénario. Sur ce point, et comme nous l'avons déjà mentionné au chapitre précédent, Debord précise qu'il ne suffit pas de jouer pour adhérer à l'idéal situationniste; il faut exister comme conscience de son jeu (Debord, 1967; p. 70). À son avis, il faut posséder la conscience du temps pour le vivre réellement (Debord, 1967; p. 160) et, de manière plus importante, il faut opposer le moment vécu à l'art conservé, et le dialogue à l'art unilatéral (*Internationale situationniste*, 1997; p. 145).

Dans le contexte de la pensée situationniste, l'œuvre d'art doit être vécue, et non seulement admirée. Dans le contexte de la SUB, l'expérience directe forme la base de l'œuvre que nous désirons créer. Cette expérience doit avoir lieu dans l'immédiateté, c'est-à-dire qu'elle doit être

dynamique et pouvoir s'adapter immédiatement à l'expression de l'autonomie créatrice des participants. Chaque présentation d'un scénario fait jaillir son lot de surprises et d'idées originales. Tous ces événements qui n'avaient pas été prévus par l'auteur et son équipe d'acteurs sont incorporés aux possibilités qui seront peut-être tentées les soirs suivants. Parce qu'elle repose sur un scénario dynamique qui s'adapte constamment en cours d'événement, la SUB ne fait pas que transformer les participants et les acteurs en viveurs, elle les entraîne à agir directement et à réinventer leur jeu selon la situation dans laquelle ils se retrouvent et à créer des opportunités de dialogue entre l'auteur, les acteurs, les participants, l'environnement et le scénario lui-même.

Justement, ce dialogue entre l'œuvre et ceux qui y prennent part différencie, ou plutôt bonifie la SUB par rapport aux pratiques que nous avons détaillées précédemment. Dans la présente section, nous explorerons ce dialogue qui se traduit par un ajustement dynamique constant de l'événement selon les interventions de l'auteur, du maître de jeu, des acteurs, des participants et des passants. Car, certains paramètres dynamiques du scénario font partie intégrante de l'intrigue alors que d'autres sont laissés à la créativité de ceux qui y prennent part.

Bien entendu, à la base de l'ajustement dynamique du scénario se trouve l'exercice d'écriture de l'auteur. Un scénario de SUB ressemble sur papier à un canevas théâtral. En revanche, il existe des différences fondamentales entre ces deux types de productions littéraires. Alors que la pièce de théâtre adopte généralement une trame narrative linéaire, le scénario de la SUB est divisé en épisodes qui, selon la complexité de l'intrigue, peuvent être joués dans le désordre et être de durée variable. Chaque section du scénario commence par un nœud qui sert à la fois de repère chronologique pour les acteurs et de point focal pour le maître de jeu. Entre chaque nœud, une série de scènes permettent aux participants d'explorer à leur guise les lieux ou d'interagir avec les acteurs. Cette alternance de nœuds à durée fixe et de scènes à durée indéterminée produit l'impression de liberté totale chez les participants tout en assurant une certaine cohérence à l'événement.

De plus, l'auteur incorpore au scénario de la SUB certaines scènes « à fin ouverte ». Ces scènes auront un impact sur le reste du scénario, mais cet impact ne sera connu que lorsque les

participants auront terminé la scène. Compte tenu de l'impossibilité, dans le contexte des scènes ouvertes, de prévoir avec exactitude les choix des participants, une grande responsabilité incombe au maître de jeu qui réagit sur le champ aux actions de ces participants pour assurer la cohérence de l'intrigue du scénario. À l'image du maître de jeu d'un jeu de rôle sur table, le maître de jeu de la SUB fait office de conteur, d'arbitre et de narrateur pendant l'événement. Il lui revient la tâche de réagir aux imprévus et d'aviser les acteurs par cellulaire ou émetteur radio de tous les changements de dernière minute. En fin de compte, si l'auteur a écrit un scénario qui sert de plan de base pour le déroulement de l'événement, c'est au maître de jeu que revient la responsabilité d'en assurer le déroulement sur le terrain. Un peu comme un metteur en scène qui agirait à titre de souffleur, le maître de jeu demeure invisible et tire les ficelles juste assez pour maintenir le cadre du jeu sans le détourner. Il convient d'attirer l'attention sur les outils les plus précieux du maître de jeu que sont le téléphone cellulaire et le radioémetteur portatif. Grâce à ces appareils, il maintient un contact constant avec les acteurs qui lui servent à la fois d'yeux et d'oreilles sur le terrain. Exploitant les informations transmises par les acteurs, le maître de jeu peut ajuster instantanément le scénario afin de le rendre plus plausible, plus excitant ou simplement pour assurer qu'un rendez-vous essentiel à l'intrigue aura lieu ou qu'un indice important sera découvert à temps.

Évidemment, tous les acteurs ne peuvent pas toujours surveiller tous les participants et, par ailleurs, chaque communication entre eux et le maître de jeu risque de vendre la mèche. Pour cette raison, certains acteurs sont dissimulés à même le groupe de participants avec, pour mission, de céder le premier plan aux participants tout en jugeant les interventions de ces derniers. Sans les empêcher de suivre de fausses pistes, les acteurs dissimulés peuvent intervenir lorsque des participants sont sur le point de manquer un indice ou que leur curiosité les entraîne trop loin à l'extérieur des paramètres du scénario.

Il va sans dire que tous les préparatifs menant à l'événement et les interventions du maître de jeu et des acteurs ont pour principale fonction d'appuyer l'autonomie créatrice des participants, de leur assurer un encouragement constant et de rendre le scénario plausible. Lors de la scène finale, les participants choisiront de négocier avec l'acteur, ou adopteront une attitude de confrontation. Alors que certains participants préféreront circuler à métro, d'autres choisiront de

profiter du beau temps et marcheront d'un lieu à un autre. Dans ces circonstances, les acteurs devront présenter des arguments pertinents et meubler par leur jeu soit 20 minutes passées dans les couloirs du métro et dans un wagon de train ou plusieurs minutes passées sur la rue. Chaque participant étant libre de choisir la marche à suivre, certains voudront se trouver des alliés, alors que d'autres choisiront de faire cavalier seul.

Le scénario d'une SUB est rédigé de façon à ce que tous ceux qui y prennent part puissent en influencer le déroulement à leur façon. Les participants qui désirent explorer des lieux physiques peuvent le faire. Ceux qui préfèrent interroger les acteurs pour en connaître davantage sur leurs motivations sont libres de le faire. Également, ceux qui préfèrent observer en silence peuvent le faire, mais les acteurs tenteront de les engager directement pour qu'ils contribuent à la résolution de l'intrigue. Avant tout, la SUB ne doit pas demeurer un chef d'œuvre statique qui peut être admiré passivement, mais elle doit évoluer en une œuvre fluide qui s'écrit au fil des actions des participants et des acteurs qui y prennent part. Face à ce constat, il devient essentiel que la trame fictive du scénario de la SUB se télescope à la réalité quotidienne. Si nous voulons encourager la participation du spectateur, nous devons lui fournir un contexte à l'intérieur duquel il lui semblera naturel d'évoluer.

2.4 Télescopage de l'œuvre fictive à la réalité quotidienne

Fondamentalement, le travail d'un auteur de SUB consiste à écrire une intrigue plausible autant du point de vue du récit que de sa réalisation dans l'espace. Il faut préciser que l'intrigue de la SUB prend racine dans la réalité contemporaine des participants tout en n'étant pas une œuvre de type réaliste. Le récit de la SUB n'imité pas la réalité. Plutôt, le cadre fictif plausible du scénario se *superpose* à la réalité, jusqu'à s'y substituer. Le scénario de la SUB s'inspire des conventions de la réalité sociale tout en les transcendant puisqu'il se réalise à travers ces conventions en alimentant tous les aspects de la SUB. C'est grâce au télescopage de la fiction à la réalité quotidienne que s'effectue l'intégration du participant à l'œuvre, que l'ajustement dynamique du scénario produit une œuvre plausible et que s'expriment les champs d'application ludique et esthétique dont nous traiterons à la prochaine section.

Bien sûr, les œuvres qui reposent sur la fusion de la réalité et de la fiction et les œuvres fictives qui sont présentées comme des documentaires véridiques existent depuis fort longtemps. Dans son livre intitulé *La fiction*, Christine Montalbetti amorce son recensement de ce genre d'œuvres en notant les préfaces fictionnelles de faux romans épistolaires soi-disant authentiques qui se sont multipliées aux dix-septième et dix-huitième siècles (Montalbetti, 2001; p. 15). Dans le cadre de notre recherche, nous nous intéresserons avant tout aux œuvres qui « représentent nos mondes familiers, en les refondant de manières remarquables et parfois obscures, mais finalement reconnaissables » (N. Goodman, cité dans Montalbetti, 2001; p. 58), attendu que les scénarios de SUB sont constitués à même des trames narratives contemporaines qui puisent leurs éléments fictifs et référentiels à même l'actualité.

Comme nous l'avons déjà mentionné dans notre introduction, les situationnistes rêvaient du jour où tous les citoyens vivraient de manière spontanée et ludique en habitant consciemment chaque moment de leur vie. Ils rêvaient du jour où tout le monde serait situationniste. Poussant leur idée à l'extrême, ils ont constamment préconisé et même désiré l'éventuelle dissolution de leur mouvement; considérant que leur tâche verrait son accomplissement lorsque le mouvement se serait fondu à la société (*Internationale situationniste*, 1997). Pour atteindre cet objectif, les situationnistes créaient des situations pour entraîner l'homme de la rue dans un jeu sans fin où il était le joueur et non le pion de quelqu'un d'autre. Les situationnistes révélaient les dessous de la société du spectacle, afin que leurs concitoyens deviennent des créateurs autonomes à chaque instant de leur vie quotidienne et donc des créateurs de leur propre vie.

D'ailleurs, rappelons que les situationnistes se sont toujours opposés fermement à l'utilisation du terme « situationnisme » qui était à leur avis un vocable privé de sens (*Internationale situationniste*, 1997; p. 13). En fait, au lieu de proposer un genre artistique, le mouvement situationniste proposait un *mode de vie* qui présentait le milieu urbain comme un terrain de jeu en participation (*Internationale situationniste*, 1997; p. 81). Selon l'idéal situationniste, il fallait vivre consciemment dans un milieu donné et l'habiter pleinement par le biais des actions quotidiennes plutôt que de consommer bêtement les loisirs que propose la société. Le télescopage de la fiction à la réalité quotidienne se veut donc une recherche expérimentale sur la voie d'une construction libre de la vie quotidienne (Debord, 2000; p. 47).

Il en découle que nous nous efforçons de créer des œuvres qui permettent aux participants de mieux saisir leur réalité sociale. Les scénarios que nous produisons visent à stimuler et à concrétiser l'autonomie créatrice des participants en leur fournissant l'occasion d'agir au sein de la réalité quotidienne, mais dans le cadre d'un scénario fictif qui minimise les risques et les conséquences normalement associés à la vie courante. À l'instar des détournements et des dérives que préconisait le mouvement situationniste, les scénarios de SUB s'inspirent de la littérature populaire et se déroulent dans des lieux familiers. Car, pour atteindre les idéaux situationnistes, il est primordial de rencontrer le citoyen là où il se trouve et de garantir que celui-ci puisse participer d'emblée à l'activité. Au lieu de proposer une nouvelle forme d'art, nous choisissons de fondre l'Art et la Vie en réalisant des interventions qui ne sont pas destinées à la galerie ou au musée. Notre œuvre naît et s'éteint dans la rue comme chaque jour qui compose la réalité quotidienne.

De manière concrète, dans le contexte de la SUB, le télescopage de la fiction à la réalité quotidienne s'effectue grâce à deux modalités, soit le canevas, la littérature populaire que nous venons de mentionner, et le parcours en milieu urbain, à savoir la visite des lieux familiers de la vie courante. En effet, l'intrigue de la SUB et le parcours à l'intérieur duquel celle-ci s'exécute sont à ce point liés qu'on pourrait dire qu'ils constituent les deux côtés d'une même médaille. L'écriture du canevas détermine le choix des lieux et les paramètres spécifiques de chaque lieu déterminent le déroulement du canevas.

Toutefois, avant de traiter du parcours en milieu urbain qui constitue le fil conducteur de la SUB, il nous apparaît essentiel d'élaborer ici le genre littéraire dont elle s'inspire à savoir, le conspirationnisme. Alors que dans une œuvre théâtrale traditionnelle, le genre artistique ou littéraire détermine la couleur du spectacle, dans le cas d'une SUB ce sont précisément les conspirations dévoilées lors du scénario qui permettent l'intégration du participant à l'œuvre, qui supportent les détours et les rebondissements que nécessite l'ajustement dynamique de l'événement et qui justifient le télescopage de la fiction à la réalité quotidienne.

Des *X-Files* en passant par *Le Pendule de Foucault* et le *Da Vinci Code*, le conspirationnisme fascine l'humain en révélant au compte-gouttes la réalité qui se cache derrière les phénomènes inexplicables de la vie courante. Particulièrement depuis le 11 septembre, on voit l'action des francs-maçons, de l'Église catholique ou des politiciens rendre compte des ovnis comme de la guerre en Irak. Dans la pensée conspirationniste, les maîtres de l'ombre étendent leurs réseaux sur la planète entière et dictent leur conduite aux chefs d'État en manipulant les médias et l'opinion publique. Derrière la version officielle des événements, on repère l'action cachée de présumés maîtres du monde ou de groupes aspirant à le devenir (Droit, 2006). Ceux qui tirent les ficelles dans l'obscurité contrôlent ce que le citoyen ne peut pas contrôler et leurs actions expliquent l'inexplicable. Le conspirationnisme s'insinue dans toutes les facettes du quotidien puisque chaque inconvénient ou incident pourrait être un indicateur d'une sombre influence.

En ayant recours au conspirationnisme comme source d'inspiration pour l'écriture de son scénario, l'auteur de la SUB profite de l'engouement du grand public pour les œuvres à mystère et à suspense. De plus, en puisant dans ce genre populaire, l'auteur de la SUB s'approprie les codes et les conventions de la vie courante et utilise les canaux d'information de la réalité quotidienne pour plonger le participant au cœur des mystères dont le cinéma, la littérature et les bulletins de nouvelles lui font quotidiennement le récit. Lors du scénario de la SUB, le participant se retrouve en terrain connu parce que tous les éléments du parcours sont tirés à même les éléments qui composent sa vie quotidienne, et aussi parce que l'intrigue du scénario de la SUB fournit des explications qui élucident des légendes urbaines et certains mystères de la vie courante.

En outre, une trame conspirationniste facilite l'atteinte des idéaux situationnistes, car si une intrigue conspirationniste pique la curiosité du participant, cette même intrigue cristallise le sentiment d'impuissance que ressent le citoyen lorsqu'il se voit confronté aux mystères et obstacles de la vie contemporaine. Dans ce cas précis, il s'agit du même sentiment d'impuissance que la société du spectacle inspire et qu'il faut, selon Debord, absolument contrecarrer. En prenant part à un scénario conspirationniste, un participant de SUB se retrouve plongé dans les complots imaginés par la société du spectacle pour le dominer. Grâce au scénario de la SUB, le

participant dépasse les mystifications qu'il avait acceptées pour expliquer les mystères de sa propre réalité quotidienne et pour doter son existence d'un sens propre.

Pour ce faire, dès les premières minutes du scénario, les acteurs révèlent au participant qu'il est, sans le savoir, la cause d'un complot. Ainsi, l'intrigue conspirationniste force le participant à se projeter à l'intérieur du scénario et à tisser des liens entre sa propre vie et les indices qu'il découvre. Pendant le scénario le télescopage de la fiction à la réalité quotidienne crée l'impression chez le participant qu'il agit comme s'il se retrouvait plongé au cœur d'un véritable complot à révéler au grand jour. Pour comprendre l'ampleur de son implication et résoudre l'énigme proposée par le scénariste, le participant doit forcément s'engager émotionnellement et physiquement pendant le scénario.

En deux mots, une intrigue conspirationniste ouvre une excellente porte d'entrée pour la personne qui participe pour la première fois à une SUB puisque la majorité des participants sont déjà au fait des particularités de ce genre et qu'ils désirent croire qu'une force cachée manipule certains aspects de leur quotidien. Le conspirationnisme constitue aussi une excellente trame narrative pour les habitués aux complots puisque les « forces de l'ombre » sont en évolution constante et que l'explication d'aujourd'hui peut devenir la piste qui mènera au complot de demain.

D'ailleurs, les lieux mêmes où se déroule l'événement renforcent la plausibilité des complots proposés par le scénario de la SUB. Non seulement la trame fictive s'inspire des faits de l'actualité, mais elle emprunte les lieux où ces faits s'exécutent. Dans le cas du scénario *Chronos*, la marche dans les couloirs de l'édifice et l'interaction directe avec les gardes de sécurité de la Régie des installations olympiques permettent au participant de libérer la « victime d'un kidnapping » détenue en plein centre du Stade olympique à Montréal. Comme nous l'avons mentionné plus haut, le télescopage de la fiction à la réalité quotidienne proposé par le scénario de la SUB sert à substituer à la version de la réalité quotidienne des participants, une version fictive de la réalité qui se déroule dans les lieux de la vie quotidienne. Pour ainsi dire, lors du scénario, tous les sens du participant lui confirment que ce qui se déroule est vrai. En revanche, il lui revient, et à lui seul, d'accepter la plausibilité du scénario et d'agir comme si tout était vrai.

Il importe de noter au passage le film *The Blair Witch Project* (Myrick et Sánchez, 1999) qui, à l'époque de sa sortie en salle, a fait l'effet d'un détournement à l'échelle planétaire. En guise de campagne publicitaire, les auteurs et réalisateurs du film avaient monté de faux sites Internet et réalisé de fausses entrevues afin de présenter leur fiction comme le récit véridique de la disparition de trois jeunes adultes partis à la découverte de la légende de la sorcière de la forêt Blair. Au dire des réalisateurs et des « spécialistes » interviewés, le film avait été réalisé à partir du montage des images vidéo tournées par les trois vidéastes, quelques jours avant leur disparition. Alors que les cassettes auraient été retrouvées dans les bois, on était sans nouvelles des disparus. En fin de compte, *The Blair Witch Project* se voulait une tentative de la part d'une communauté pour élucider le mystère de la disparition des vidéastes et, par le fait même, de la présence de la sorcière qui hantait leur bois.

L'aspect révolutionnaire de *The Blair Witch Project* provenait du fait qu'il était le premier film à investir la réalité quotidienne des spectateurs pour les rejoindre directement à l'extérieur des murs de la salle de projection. Comme le font les producteurs d'une SUB, les réalisateurs de *The Blair Witch Project*, misaient sur la plausibilité de leur fiction afin d'intégrer leurs spectateurs à l'œuvre. Grâce à sa campagne publicitaire originale, le film invitait le spectateur à enquêter lui-même sur le sort des trois jeunes disparus. Alors que *The Blair Witch Project* limitait la participation des citoyens à la lecture et à l'enquête sur des sites Internet, la SUB déborde dans la réalité quotidienne grâce à ses parcours urbains. Alors que le film *The Blair Witch Project* misait sur l'ignorance naïve des spectateurs, la SUB mise sur un engagement et une confiance consciente de la part de ses participants afin qu'ils produisent leur propre version de la réalité. Bref, pour qu'une SUB soit réussie, il faut que le participant décide de se prêter au jeu en acceptant à la fois le cadre esthétique et ludique du scénario, qu'il pose des gestes concrets visant à résoudre l'intrigue et, forcément, qu'il accepte la plausibilité du scénario.

Justement, lors d'une SUB, tous les participants sont au courant du contexte fictif dans lequel ils jouent, ils ignorent toutefois où commence ce contexte et où il se termine. Pour que la SUB puisse prendre forme, il faut obligatoirement que le participant accepte de prêter sa crédulité volontaire au télescopage de la fiction à la réalité quotidienne. Les champs d'application de la

SUB s'appuient sur cette crédulité volontaire pour produire l'expérience ludique et esthétique que nous recherchons. Comme le joueur qui joue, le participant à une SUB doit connaître et mettre en pratique les règles de l'activité afin de pénétrer et de se maintenir à l'intérieur du cercle magique. Comme l'admirateur d'une sculpture, le participant à une SUB doit accepter les conventions de production de l'œuvre afin de l'apprécier. En d'autres mots, lors d'une SUB les participants produisent une expérience de nature ludique et esthétique différente d'un jeu de rôle ludique, éducatif ou thérapeutique, parce qu'ils acceptent de se prêter à un jeu dont le sujet colle à la réalité et qui se déroule dans des lieux familiers.

2.5 Champs d'application ludique et esthétique

L'impact d'une SUB sur ses participants repose en grande partie sur la pertinence des lieux où se déroule l'événement. Comme c'est le cas lors d'une pièce de théâtre in situ, d'un parcours déambulatoire ou d'un jeu de rôle grandeur nature, le dialogue qui s'établit entre le participant et le lieu de présentation permet au participant de donner un sens exclusif à l'événement. D'ailleurs, nous adoptons dans le cadre de cette recherche, la définition de l'Art exprimée par Victor Shklovsky stipulant que, depuis la modernité, l'Art n'est plus un objet, mais la relation que nous établissons entre nous et un objet (Shklovsky, 1965; p. 12). Comme suite logique, pour concrétiser l'autonomie créatrice des participants, nous produisons des expériences qui remettent en question la relation qu'ils entretiennent avec leur réalité quotidienne. En substituant une trame fictive à leur trame quotidienne, nous substituons à la relation courante avec la réalité, une relation esthétique et ludique.

De ce point de vue, le participant à la SUB agit comme un tricheur qui produit une expérience esthétique et ludique en truquant les règles sociales de la réalité quotidienne. Comme l'explique Roger Caillois dans *Les Jeux et les hommes*, il suffit qu'une seule personne refuse de jouer pour détruire un jeu. Même s'il contrevient aux règles, le tricheur maintient le jeu, car pour tricher il doit accepter la convention du jeu à l'intérieur duquel il fraude (Caillois, 1967; p. 38). La SUB agit comme un lubrifiant entre le participant et sa réalité quotidienne, un lubrifiant qui lui permet de trafiquer ses perceptions de cette réalité.

En investissant les lieux de la vie quotidienne, la SUB incite le participant à projeter son imagination dans le lieu. Bien que l'action se déroule dans la réalité, c'est dans l'esprit et les actions de chaque participant que l'histoire se déroule, que le récit prend forme. Nous cherchons donc à produire des événements qui permettent à chaque participant à la fois de créer et de jouer sa propre histoire. Nous concevons la SUB de manière à permettre aux participants de devenir les protagonistes d'une œuvre ludique et fictive se déroulant sur le terrain qu'ils réservent généralement à leur vie quotidienne.

Car, si la situation est un jeu supérieur comme l'affirmaient les situationnistes (*Internationale situationniste*, 1997; p. 144), c'est par le jeu qu'il faut contrecarrer les effets néfastes de la société du spectacle. Nous avons toujours voulu éviter de nous avancer trop dans ce domaine même si nos procédés s'inspirent de techniques thérapeutiques. Notre motivation profonde n'est pas de « guérir » nos spectateurs, mais plutôt de permettre à nos concitoyens d'élargir le cercle des possibilités de leur personnalité en leur offrant un environnement favorable à la création individuelle. En d'autres mots, d'exercer leur autonomie créatrice.

De manière imagée, nous pouvons comparer notre démarche à l'apprentissage d'une langue nouvelle. Maîtriser une nouvelle langue ne guérit pas d'une séquelle psychologique. Plutôt, les nouveaux concepts et les nouvelles façons de s'exprimer acquises par l'individu élargissent ses horizons, élèvent son niveau de conscience, lui offrent de nouveaux outils, bref, lui permettent de réaliser un potentiel inutilisé. Tout un monde de nouvelles idées à exprimer s'ouvre à ceux qui apprennent une nouvelle langue. Parallèlement, quelqu'un qui participe à une SUB sent son autonomie créatrice stimulée et tout un monde de nouveaux choix ludiques et esthétiques se révéler à lui, un monde qui n'a rien à voir avec les exigences oppressantes de la société du spectacle. Comme l'a exprimé Debord lui-même, seuls ceux qui ne travaillent pas vivent (Debord, 1967; p. 133).

D'un point de vue fonctionnel, la SUB repose sur l'existence d'un doute : le doute qui s'installe chez le participant lorsque la frontière entre la réalité et la fiction s'amenuise. La forme unique et le contenu narratif particuliers du scénario ont été conçus afin d'effacer la frontière entre la perception de ce qui est réel et la perception de ce qui est imaginé. Nous aspirons à étirer

temporairement ou à rendre transparente la barrière qui existe entre la fiction et la réalité, afin que le participant puisse devenir le maître de jeu de sa propre expérience, que ses actions affectent le déroulement du scénario fictif de la même façon que ses actions affectent le déroulement de sa vie réelle. Nos procédés visent à faire goûter aux participants le plaisir de l'action directe et les inciter à devenir les maîtres de jeu de leur propre existence, c'est-à-dire, les maîtres de leur épanouissement. Car, la SUB se présente avant tout comme un jeu dans les rues de la ville avec un scénario conçu pour fournir aux participants un contexte favorisant l'expérience ludique.

D'un point de vue formel, le scénario de la SUB peut être considéré comme la mise en scène d'une série de coïncidences contrôlées. Pour que ces coïncidences puissent avoir lieu, il faut que le scénariste triche. Pour que la manipulation des règles sociales soit efficace et que la SUB prenne forme, il faut que les participants acceptent de se laisser prendre au jeu. Pendant la SUB, les participants doivent volontairement accepter la possibilité que ce qui se passe soit vrai. Sans cette participation consciente, la SUB ne peut prendre forme. Il ne peut y avoir de jeu que si tout le monde en accepte les règles, et l'expérience esthétique naît à travers ces règles.

En fait, comme lors d'un jeu de rôle grandeur nature, la SUB s'adresse à ceux qui cherchent désespérément une bonne cassette qu'ils n'ont pas encore visionnée dans leur club vidéo, mais avec l'interaction en plus (Duvivier, 1998; p. 156). Pendant l'événement, le scénario sert d'interface permettant aux participants de percevoir le domaine de l'imaginaire. Cette interface concrétise l'environnement de divertissement, en un lieu non théâtral, mais qui est réservé à la performance d'un participant totalement mobile et ayant à sa disposition un grand éventail de choix autour desquels il organise sa propre expérience (Mackay, 2001; p. 32).

D'ailleurs, Mackay, identifie trois cadres à l'intérieur desquels se déroule tout type de jeu de rôle (Mackay, 2001; p. 54). Le premier forme le cadre social habité par la *personne*. Le second réside dans le cadre du jeu habité par le *joueur* et le troisième est le cadre ludique habité par le *personnage*. La SUB confond ces trois cadres en une seule expérience, d'où sa spécificité. Ainsi, la personne devient à la fois un joueur qui explore les aspects de l'expérience et un personnage qui s'exprime en tant qu'entité esthétique. En deux mots, la SUB permet l'esthétisation de la personne elle-même à travers le jeu.

En support à cette affirmation, nous offrons les propos de Roland Barthes qui affirme que lors du jeu de rôle, les rôlistes imitent non pas leur impression de la réalité, mais les structures sous-jacentes de cette réalité. À son avis, ce processus a pour fonction de rendre intelligible la part d'invisible qui existe dans notre vie quotidienne (Barthes, 1992, cité dans Mackay, 2001; p. 67). Dans le cadre d'une SUB, les possibilités sont illimitées, mais elles sont toujours régies par les règles de la réalité. Comme dans la vie courante, lors d'une SUB il y a la phase d'improvisation qui est importante pendant l'événement lui-même, mais il y a surtout toute une préparation servant à créer le contexte à l'intérieur duquel sera exprimé l'expérience (Doke, 1998; p. 95). La SUB est fusionnée à la réalité quotidienne, mais ce qui en sort est une expérience qui a sa vie propre : l'expression de l'autonomie créatrice du participant comme jeu autonome de la vie quotidienne.

On le comprend, la SUB est à la fois jeu et plus qu'un jeu. En effet, contrairement aux jeux de rôle grandeur nature, la SUB ne divertit pas en permettant de « décrocher » du quotidien. Au contraire, le scénario de la SUB provoque les participants pour leur faire prendre conscience davantage de leur environnement. La SUB ne sert pas à simplement divertir le participant, mais plutôt à lui donner la permission de jouer à l'intérieur des règles qui régissent sa vie quotidienne. Car, c'est en jouant avec ces règles que le participant exprime son autonomie créatrice.

Pour ce faire, dans le contexte du scénario, le participant déambule sur la rue et discute avec les passants comme il le ferait dans son quotidien, mais le scénario de la SUB se *substitue* au déroulement des actions habituelles de la réalité. Ces actions posées par le participant pendant la SUB sont identiques en tout point aux actions qu'il aurait pu poser sans participer à la SUB, sauf qu'elles sont teintées par la trame fictive. Et nous trouvons la désignation de notre genre théâtral dans cette substitution d'une trame réelle par une trame fictive. La SUB affecte la relation du participant à la réalité quotidienne : elle provoque une expérience ludique grâce à ses règles et à son scénario conspirationniste et une expérience esthétique grâce à sa trame fictive et au jeu de ses comédiens.

2.6 Conclusion

Nous concluons donc que le scénario de SUB est une œuvre « ergodique » plutôt que narrative⁸. Si on peut raconter l'histoire d'un jeu, le jeu lui-même n'est pas une histoire, c'est-à-dire que les actions qui se déroulent pendant le jeu ne sont pas des actions narratives. L'objectif final du participant de la SUB ne consiste pas à gagner ou à atteindre la fin du scénario, mais à exercer son autonomie créatrice en s'engageant à fond dans tous les épisodes du scénario. L'idée est de vivre et d'évoluer et non de réussir (Doke, 1998; p. 109).

Rappelons que les effets de la société du spectacle ne peuvent être ressentis que si le citoyen accepte de s'y conformer. De même, l'autonomie créatrice des participants ne peut s'exprimer que s'ils acceptent de prêter leur crédulité au scénario. L'aspect productif de la SUB provient du fait que pendant l'événement, le participant n'est plus mystifié par la société des spectacles, mais qu'il doit confronter un défi conscient, celui de croire en lui-même et en ses propres actions.

À ce titre, et comme c'est le cas pour le théâtre et le jeu de rôle grandeur nature, les véritables ressources de la SUB sont les humains qui y participent (Schutzman, 1994; p. 56). Les humains doivent donc s'utiliser eux-mêmes comme ressource, pour encourager les concitoyens à bâtir des situations qui exigent un véritable jugement plutôt qu'une réception passive (Debord, 1988; p. 46). C'est pour cette raison qu'ils choisissent de jouer au sein même de la réalité quotidienne.

L'expérience démontre que les œuvres qui se font passer pour la réalité ont un impact fort, car elles court-circuitent les codes de la réalité quotidienne et forcent le citoyen à remettre en question ce qui est vrai, et à douter des codes qu'il utilise pour différencier la réalité de la fiction. En se fondant à la réalité, la SUB déstabilise les participants et met à profit les conventions sociales afin d'en souligner les contradictions et, ainsi, comme le préconisait Debord, utiliser les moyens de la société du spectacle pour en combattre les effets néfastes (Debord, 1967; p. 15).

⁸ Le terme « ergodique » qui provient des mots grecs *ergon* et *hodos* qui signifient travail et chemin, décrit un processus par lequel une série d'événements est produite par les efforts conscients d'un ou de plusieurs individus ou mécanismes (Aarseth, 1997, cité dans Mackay, 2001, p. 132).

Compte tenu de ce qui précède, la définition de la Substitution théâtrale donnée précédemment doit maintenant être complétée pour que nous puissions aller plus avant dans la compréhension et l'analyse de la nature de la SUB :

« Parcours effectué dans des lieux publics et privés par des rôleurs pivots (participants informés), guidés par des rôleurs principaux (acteurs professionnels) qui les entraînent, en improvisant dans le cadre d'un scénario dramatique minimal et dynamique, à devenir les protagonistes d'une intrigue plausible qui se substitue à la version quotidienne de la réalité. »

Nous avons déjà expliqué comment la SUB envahit les lieux familiers pour donner plus de plausibilité à son scénario et faciliter l'exécution de tâches quotidiennes. Nous avons aussi expliqué comment le scénario de la SUB substitue une intrigue fictive et dynamique à la réalité quotidienne. Cependant, c'est la première fois que nous établissons à la fois un parallèle et une distinction entre les différents participants qui prennent part à la SUB. Effectivement, la SUB fait appel à deux types de participants : le participant informé et l'acteur professionnel. Au prochain chapitre nous expliquerons ce que nous entendons par le terme « rôleur » et détaillerons les types de rôleurs qu'emploie une SUB pour démontrer comment s'expriment les principes opératoires de notre méthode et pour commencer à expliquer comment une SUB prend forme, de sa conception par l'auteur jusqu'à sa réalisation via le jeu des rôleurs.

CHAPITRE III

PRINCIPES OPÉRATOIRES DE LA SUBSTITUTION THÉÂTRALE

Nous expliquerons maintenant le fonctionnement de la Substitution théâtrale en définissant et en décrivant ses éléments constitutifs. Nous élaborerons ces principes opératoires et démontrerons comment nos procédés s'appliquent.

3.1 Les principes opératoires de la Substitution théâtrale

Nous avons modifié à trois reprises la désignation de notre pratique au fur et à mesure que nous précisions notre démarche et notre vocabulaire. Au début de notre recherche, nous avons adopté les mots « formation expérientielle » afin de décrire notre approche. Cette expression empruntée au monde de l'événementiel et de la psychologie, décrit une activité qui a recours aux sens (le corps), à l'intellect (l'esprit) et aux émotions (le cœur) afin de communiquer un message ou de modifier les comportements d'individus qui prennent part à l'activité (Othentika, 2003). Nous avons vite compris que cette approche ne répondait pas aux idéaux situationnistes et qu'elle nous éloignait de nos champs d'application privilégiés, à savoir le ludisme et l'esthétisme.

Nous avons ensuite nommé nos scénarios « simulations théâtrales », car notre analyse nous portait à croire que nos scénarios étaient en fait des simulacres de la vie quotidienne, des simulations qui servaient à la fois de laboratoire et d'exutoire pour les participants. Nous avons constaté que cette deuxième désignation nous éloignait des idéaux situationnistes auxquels nous aspirons et que cette approche expérimentale ne correspondait pas à l'approche ludique et esthétique que nous avons choisie.

C'est pendant la dernière année de nos recherches et de nos expérimentations que nous avons choisi l'expression « substitution théâtrale », ou SUB, afin de désigner nos procédés. Comme nous l'avons expliqué plus tôt, le scénario de la SUB est conçu afin de substituer une trame fictive théâtrale à la trame de la vie courante. En télescopant cette trame fictive à la réalité quotidienne, nous produisons des événements ludiques pendant lesquels les participants perçoivent des liens esthétiques avec leur environnement et expriment leur autonomie créatrice.

Conçue à partir du jeu de rôle, du théâtre, des arts et des jeux immersifs, la SUB permet à ceux qui y prennent part de créer en jouant. Elle propose au citoyen le moyen de combattre les effets néfastes de la société du spectacle et de reprendre le contrôle des moyens de production culturels en adoptant l'idéal humaniste tel qu'exprimé par les membres de l'Internationale situationniste.

Nous analyserons maintenant la SUB afin d'en définir les trois éléments constitutifs (Rôleurs, scénario dramatique minimal et dynamique, intrigue plausible). Ces principes opératoires ont été développés de manière itérative, et bien qu'ils ne constituent pas une SUB en soit, le scénario étant le point central de l'événement, ils constituent la matrice qui permet à l'auteur du scénario de structurer son récit. Bref, les principes opératoires dont il est question ici définissent la nature inédite de la SUB et en constituent la colonne vertébrale.

3.2 Les rôleurs et leurs fonctions

Comme nous l'avons déjà expliqué, le fondement de nos procédés est l'intégration du spectateur afin d'en faire un participant. Les acteurs engagés pour donner chair au scénario ont pour mission, certes, de favoriser l'expression de l'autonomie créatrice des participants, mais ils sont aussi appelés à exercer leur créativité au fil de leurs improvisations. Pour cette raison, nous nommons « rôleurs » tous les protagonistes du scénario de SUB. Ce terme combine le mot rôliste et le suffixe « eur » pour nommer l'entité ludique et active qu'est le participant à une SUB.

Nous qualifierons les types de rôleurs selon leurs fonctions au sein du scénario de la SUB. Toutefois, il est essentiel de comprendre que toute personne qui prend part à une SUB, et ce, à

partir du moment où le scénario est enclenché, se voit transformée en rôleur. Il est essentiel en effet que toutes les personnes appartenant à la réalité quotidienne soient sur un pied d'égalité étant donné que nous désirons télescoper la fiction à la réalité quotidienne de manière plausible. Les motifs qui influencent les choix quotidiens de chaque individu sont différents, mais l'importance de chaque personne au sein du scénario doit être équivalente.

Ainsi, les types de rôleurs sont désignés relativement à leur fonction particulière et selon trois degrés d'engagement dans l'action : la responsabilité ou l'impact que peut avoir le rôleur sur le déroulement du scénario; l'intensité de jeu requise de la part du rôleur; le niveau d'interactivité requis entre un rôleur donné et les autres membres de son groupe. Notons au passage que cette taxonomie a été élaborée à partir de l'analyse du rapport que le rôleur entretient avec la dramaturgie du scénario de la SUB.

À la suite des définitions des types de rôleurs et de leurs fonctions, nous présentons ces degrés d'engagement dans l'action sous forme d'un tableau (Tableau 1) afin d'illustrer les fonctions de chaque type. Soulignons aussi qu'à titre de protagonistes de l'intrigue, les participants sont toujours considérés comme des rôleurs pivots. Enfin, il convient de préciser que la présence de tous les types de rôleurs n'est pas une condition essentielle à la réalisation d'une SUB. Chaque scénario requiert une combinaison unique de rôleurs, selon les besoins de l'intrigue.

Malgré la précision de notre taxonomie, les catégories de rôleurs ne sont pas hermétiques. Au cours d'une même SUB, un rôleur peut assurer la fonction de rôleur principal en début de scénario pour ensuite devenir un rôleur figurant lors de la scène finale ou vice versa. Les catégories que nous avons définies servent avant tout à clarifier auprès des acteurs engagés la couleur particulière qu'ils doivent donner à leurs interventions auprès des rôleurs pivots. En deux mots, les catégories de rôleurs définissent la nature de la relation qui s'établit entre les acteurs et les rôleurs pivots en cours de SUB, mais ne servent pas à limiter leurs actions.

Rôleur pivot

Le titre de rôleur pivot est réservé exclusivement aux participants qui ont acheté un billet afin de prendre part à la SUB et qui s'attendent à jouer. Ils sont les pivots de l'événement puisque les

efforts de tous les autres rôleurs, combinés à ceux de l'auteur du scénario, n'ont d'autre fonction que de faire d'eux les protagonistes de l'intrigue. La trame du scénario, bien que clairement définie, est conçue de manière à mettre les rôleurs pivots au centre de l'action et à s'adapter à leurs décisions. Ils sont véritablement la pierre angulaire de l'action puisque ce sont leurs décisions qui orientent la progression et la résolution de l'intrigue, et cela malgré qu'ils ignorent tout de l'intrigue au début de l'événement.

Maître de jeu

Cette fonction peut être tenue par l'auteur de la SUB. Le maître de jeu est chargé de coordonner les répétitions et la mise en jeu du scénario de la SUB. Il agit en tant que régisseur, arbitre, metteur en scène et conteur pendant le déroulement du scénario. Il est aussi celui qui intègre les actions des autres rôleurs pendant le déroulement de l'événement et qui transmet ses instructions à toute l'équipe d'acteurs via divers moyens tel le téléphone ou la radio émetteur. Les interventions du maître de jeu servent à ajuster le déroulement du scénario en cours d'événement afin de produire chez les autres l'impression qu'ils sont véritablement libres. Par exemple, le maître de jeu peut aviser l'équipe d'acteurs d'emprunter un trajet différent que celui prévu au scénario pour contourner une panne de métro, ou encore il peut carrément décider d'ajouter une scène pour augmenter l'intensité de l'expérience.

Rôleur principal

Le rôleur principal est un acteur que les rôleurs pivots rencontrent généralement en début de scénario et qui les accompagne tout au long de l'événement. Le rôleur principal établit un pont entre la réalité quotidienne et la fiction proposée par la SUB. Il agit comme chef de groupe jusqu'à ce qu'il estime qu'un ou plusieurs rôleurs pivots sont prêts à prendre la relève. Le rôleur principal détient certaines pièces d'équipement nécessaires au déroulement du scénario tel un téléphone cellulaire, un véhicule, une carte de la ville ou les tickets du métro. Il agit aussi en tant qu'intermédiaire entre le maître de jeu et les rôleurs pivots. En tant que chef de groupe, le rôleur principal est investi d'une grande responsabilité quant au déroulement de l'événement et quant au respect de l'horaire. Tel le moteur caché sous le capot de la voiture, le rôleur principal doit faire progresser l'intrigue sans que son influence soit ressentie comme telle par les autres membres de l'équipe. Le rôleur principal transmet l'énergie au groupe, mais il obéit presque exactement aux

indications des rôleurs pivots. Le rôle principal doit faire preuve de leadership, d'initiative, de flexibilité, de discrétion et savoir exercer son influence de manière subtile en plus d'animer le groupe.

Rôleur invisible

Le rôle invisible est joué par un acteur dont la fonction est de se fondre au groupe des rôleurs pivots en feignant d'être l'un d'eux. Il doit veiller au bien-être du groupe, mais il doit aussi voir au déroulement du scénario tout en maintenant la convention fictive. Par exemple, si un groupe n'a pas trouvé un indice essentiel à la poursuite du scénario, le rôle invisible pourra intervenir auprès de certains membres du groupe afin de les mettre sur la piste. Le rôle invisible doit le rester puisque sa présence camouflée crée l'illusion auprès des rôleurs pivots qu'ils agissent de manière autonome, sans aucune supervision.

Rôleur de premier plan

Le rôle de premier plan occupe une fonction presque opposée à celle du rôle principal. En effet, la plupart du temps, le rôle de premier plan a pour fonction d'offrir une seule performance qu'il exécute lors du climax du scénario, ou lors de la scène finale. Pendant sa scène, le rôle de premier plan improvise peu et doit capter entièrement l'attention des rôleurs pivots, c'est-à-dire leur en mettre plein la vue. Par conséquent, le rôle de premier plan influence peu le déroulement du scénario. Il incarne plutôt l'objectif à atteindre, le personnage mystérieux dont tout le monde parle mais que personne ne voit durant le scénario, le protagoniste qui tire les ficelles dans l'ombre et qui, après d'innombrables efforts de la part des rôleurs pivots pour l'identifier, se révèle enfin au groupe.

Rôleur figurant

Le rôle figurant contribue à créer l'ambiance requise par le scénario de la SUB. Même si ce rôle n'exerce que très peu d'influence sur le déroulement du scénario, sa présence y est essentielle. Le rôle figurant est généralement lié de manière directe au lieu où se déroule une scène ou bien il fait partie de l'entourage d'un rôle de premier plan. À la différence du rôle d'ambiance, le rôle figurant est souvent invité à interagir brièvement avec les rôleurs pivots.

Par exemple, il pourrait s'agir d'un serveur dans un restaurant, d'un mendiant sur la rue, d'un passager du métro ou d'un chauffeur de taxi.

Rôleur d'ambiance

D'un certain point de vue, ce type de rôle fait plus partie de l'aspect scénographique du scénario que de la distribution. La fonction première du rôle d'ambiance est de connoter l'espace et d'assurer la plausibilité de l'environnement dans lequel se déroule la scène. Il peut s'agir de passants, d'amoureux sur un banc public ou de clients dans un restaurant.

Tableau 1 Types de rôles relativement à leur fonction particulière et à leur degré d'engagement dans l'action.

Les flèches indiquent un degré d'engagement dans l'action élevé (↑), moyen (↔) ou faible (↓).

Catégories de rôles	Responsabilité ou impact sur le scénario	Intensité du jeu du rôle	Interactivité avec les autres rôles
RÔLEURS PARTICIPANTS			
Pivot	↑ ou ↓	↑ ou ↓	↑ ou ↓
RÔLEURS PROFESSIONNELS – ACTEURS			
Maître de jeu	↑	↓	↓
Principal	↑	↑	↑
Invisible	↑	↔	↑
De premier plan	↔	↑	↓
Figurant	↓	↓	↔
D'ambiance	↓	↓	↓

3.3 Le scénario dramatique minimal et dynamique

À l'instar du jeu des rôles non pivots, le scénario de SUB est conçu afin de servir de tremplin à l'autonomie créatrice des rôles pivots, et non pour dicter le déroulement de l'événement d'une manière définitive. Pour ce faire, le scénario de la SUB est constitué d'une alternance de scènes au cadre strict et de scènes au cadre flexible. Cette alternance de scènes à

durée fixe (nœuds) et de scènes à durée indéterminée sert à créer l'impression chez le rôleur pivot que ses actions sont entièrement libres, tout en assurant la progression logique et organique de l'intrigue. Les nœuds servent à établir les conventions de la SUB et les paramètres à l'intérieur desquels les rôleurs pivots peuvent résoudre l'intrigue. En revanche, les scènes improvisées leur permettent de choisir la voie qu'ils emprunteront pour y parvenir.

Le scénario dramatique minimal et dynamique d'une SUB est un canevas qui établit les scènes principales nécessaires à la cohésion de l'intrigue tout en déterminant des périodes d'improvisation libre pouvant déboucher sur des possibilités non prévues par l'auteur. Le scénario est dit minimal, car il fournit des pistes plutôt que des réponses. Il est dynamique parce que, grâce aux improvisations des acteurs, il s'adapte immédiatement aux actions des rôleurs pivots.

Contrairement à ce qui se produit lors d'une œuvre narrative traditionnelle, le participant à une SUB est libre de créer l'événement selon son bon vouloir, et à l'opposé d'une pièce de théâtre ou d'un parcours déambulatoire qui se déroulent selon l'ordre établi par le metteur en scène, le scénario d'une SUB s'adapte de manière dynamique en cours d'événement selon les décisions, les actions et la créativité de ceux qui y prennent part. De son côté, l'auteur d'un roman dicte de manière stricte l'ordre de la découverte de l'intrigue mais un lecteur pourrait décider de sauter de page en page, perdant ainsi tout le sens de l'œuvre. L'auteur de la SUB quant à lui conçoit son scénario de manière à ce que ce soient les rôleurs pivots qui « écrivent » la version définitive de l'histoire.

Cela revient à dire qu'une des caractéristiques d'un scénario de SUB et, par là même ce qui le différencie d'un canevas théâtral traditionnel, est le fait qu'il est conçu pour s'effacer devant les actions des participants. Alors qu'un canevas théâtral sert de ligne directrice à la présentation, le scénario de la SUB, du moment qu'il est enclenché, devient une possibilité parmi d'autres. Alors que le canevas théâtral dicte l'ordre d'un déroulement, le scénario de la SUB établit un ensemble de probabilités. Car, le scénario proposé par l'auteur de la SUB ne supporte pas les performances des acteurs, mais sert plutôt de cadre à l'expression de l'autonomie créatrice des rôleurs pivots.

Le scénario de la SUB a donc pour fonction principale non pas d'inspirer les acteurs et de faciliter leurs interactions « sur scène », mais de stimuler le rôle pivot de manière imperceptible.

La plupart des œuvres narratives n'existent qu'à l'intérieur d'un temps diégétique⁹, mais la SUB se déroule « en temps réel ». C'est-à-dire que le déroulement de la SUB est synchrone avec le déroulement de la journée durant laquelle elle a lieu : le temps du déroulement de l'intrigue et le temps diégétique concordent.

Par conséquent, si un rôle pivot décide de prendre un chemin différent de celui qu'avait prévu l'auteur de la SUB, les acteurs doivent ajuster leur jeu et leurs déplacements à l'intérieur de certaines limites dictées par le jugement des rôles non pivots. Par exemple, lors de la SUB *Chronos*, une filature dans le métro dure le « temps qu'il faut ». Chaque seconde est scénarisée puisque l'auteur ne peut pas avoir recours à un fondu au noir ou à une phrase du genre « deux heures plus tard... » pour meubler un intervalle. Il est donc inconcevable lors d'une SUB de procéder par « retours en arrière » ou d'utiliser un montage pour signifier que le temps passe plus vite. La présence et la participation des rôles pivots doivent être constamment soutenues et justifiées par le scénario car, dans le cadre d'une SUB, ce n'est pas le scénario qui prime, mais l'expression immédiate de l'autonomie créatrice des rôles pivots, peu importe les imprévus.

On comprend donc pourquoi ce n'est pas une coïncidence si *Chronos*¹⁰ est le titre de la première SUB que nous avons créée, et que le thème de cette SUB est le voyage dans le temps. Le thème de la temporalité a surgi de lui-même sans que l'auteur suive un dessein préétabli mais, maintenant que le scénario est prêt à être offert au public, il convient de réfléchir à l'origine et à la signification du thème de la temporalité et sur son lien avec la SUB *Chronos* elle-même. Le rapport de la SUB au temps ne se limite pas à son déroulement en temps réel. La SUB manipule la perception du temps en gérant l'expérience et la perception des participants.

⁹ La diégèse réfère à ce qui se rapporte ou appartient à l'histoire, donc strictement à l'univers fictif (Gourdeau, 1993).

¹⁰ Dans la mythologie grecque, *Chronos* est un dieu qui personnifie le Temps.

Peter Brook décrit le travail du metteur en scène en le comparant à celui du peintre et du sculpteur. Le peintre travaille sur une toile à deux dimensions et le sculpteur transforme la matière selon trois dimensions. Le metteur en scène, quant à lui, crée son œuvre en modifiant les quatre dimensions : les trois dimensions de l'espace, mais aussi le temps (Brook, 1977). De la même manière que la durée est complémentaire à la production de toute œuvre de nature théâtrale, la perception du passage du temps est intrinsèque à la production d'un scénario de SUB.

Pour l'exposition *Raconte-moi*, la commissaire Marie Fraser a utilisé le terme « dramaturgie du destin » pour décrire une œuvre de Melik Ohanian intitulée *Seven Minutes Before* (Fraser, 2005). L'installation cinématographique composée de sept films projetés simultanément sur sept écrans, présentait une histoire qui transcendait la linéarité univoque traditionnelle du récit en créant l'illusion d'une série de coïncidences. Les sept films présentaient les parcours individuels de sept caméras dans un même paysage. Après une vingtaine de minutes, chacun des parcours uniques finissait par croiser les autres au moment précis où une camionnette percutait une motocyclette et prenait feu.

La combinaison de ces sept films donnait l'impression de révéler un destin caché. Chaque point de vue excluait les six autres et pourtant, à un moment dans l'infini, ils se rencontraient tous pour donner un sens au parcours. Tout à coup, le temps n'était plus constitué d'une série de moments sans lien, mais se révélait être un long fil qui reliait tous les événements de notre vie. À l'instant où le sens du parcours nous était révélé, nous cessions d'être des spectateurs passifs et devenions des témoins essentiels dont la présence assignait un sens à l'accident.

À la manière de *Seven Minutes Before*, la SUB est composée d'une série d'événements extraordinaires et supposément sans lien qui, lorsqu'ils sont découverts par les rôleurs pivots, se révèlent être les éléments d'un complot. Durant la SUB, les rôleurs pivots ne sont plus des citoyens passifs qui évoluent à l'aveugle à travers les stimuli de la société du spectacle; ils deviennent des viveurs qui prennent en main leur destin en devenant conscients du moment présent et en donnant un sens à ce moment. Pendant la SUB, la réalité quotidienne n'est plus constituée d'une série d'incidents banals qu'il faut ignorer jusqu'à ce que quelque chose

d'intéressant capte notre attention. Le vécu devient plutôt une source de plaisir à l'intérieur de laquelle chaque minute est précieuse.

Il faut, évidemment, que les règles de jeu de la SUB soient similaires aux règles qui régissent la réalité quotidienne pour que le rôleur pivot puisse s'impliquer dans le scénario de la même manière qu'il s'implique dans la réalité quotidienne. De plus, pour que le scénario de la SUB puisse s'ajuster de manière dynamique aux choix des rôleurs pivots de la même manière que la réalité quotidienne se moule aux actions des citoyens, il faut que chaque rôleur pivot sache comment intervenir au sein des éléments fictifs proposés par la SUB. Voilà pourquoi nous produisons des intrigues plausibles. C'est aussi pourquoi nous faisons en sorte que les rôleurs puissent y participer sans avoir à apprendre de nouvelles règles ou à adhérer à des conventions qui n'ont rien à voir avec leur réalité quotidienne. En d'autres termes, pour savoir jouer à une SUB il suffit de savoir vivre au quotidien, car nos œuvres existent au sein d'une intrigue plausible et contemporaine ancrée dans la réalité quotidienne, et que s'en remettre entièrement aux acteurs pour guider les rôleurs pivots irait à contresens de tout ce que nous tentons d'accomplir.

3.4 L'intrigue plausible

Bien que les parcours tels que ceux produits par Janet Cardiff, Olivier Choinière ou Erik Blouin se déroulent dans les lieux familiers de la vie courante et qu'ils présentent des intrigues inspirées de faits véridiques, la nature ludique de ces activités ne peut être ignorée par ceux qui y participent : le simple fait de se promener avec une paire d'écouteurs sur la tête ou avec un crayon et un questionnaire à la main empêche la production d'une activité entièrement plausible. À l'opposé, dans le cadre d'une SUB, tout est mis en œuvre dans un double but : dissimuler les ficelles que tire le maître de jeu et intégrer discrètement les interventions des acteurs et des rôleurs pivots au moyen, entre autres, de notre troisième principe opératoire, l'intrigue plausible.

Dans son livre *Performance Studies: An Introduction*, Richard Schechner distingue deux types de jeux à savoir, ceux où l'on « fait semblant » et ceux où l'on « fait vrai » (Schechner, 2002; p. 35). Lors d'un jeu de « faire semblant » les joueurs protègent à tout prix les frontières entre ce qui est vrai et ce qui est prétendu. Lors d'un jeu où l'on « fait vrai », les joueurs brouillent consciemment les limites entre le réel et le prétendu. Alors que, dans le premier cas,

les joueurs font semblant de croire, dans le deuxième, ils oublient volontairement qu'ils performant dans le cadre d'un jeu et y croient *pour vrai*. La SUB fait partie de cette deuxième catégorie.

Dans le même ordre d'idée, la chercheuse Jane McGonigal cite les jeux qui apparaissent depuis le début du vingt-et-unième siècle et qui, selon ses termes, souffrent d'une crise d'identité. Dans son article *A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play* (McGonigal, 2003), elle décrit comment la forme même des jeux est conçue de manière à nier leur nature ludique, comme par exemple les *Alternate Reality Games*¹¹ qui fusionnent la réalité quotidienne à des intrigues sur Internet, ou les missions de *Go Game* dont nous avons parlé plus haut. La substitution théâtrale s'inspire de ce principe. Toutefois, même si elle s'offre comme un jeu pendant lequel les participants oublient volontairement que les actions qu'ils posent sont effectuées dans le contexte d'une activité scénarisée, la SUB se distingue des autres formes d'activités que nous avons détaillées sur quatre plans : la synchronicité du temps de la réalité quotidienne et du temps diégétique dont nous venons de traiter, la fonction de protagoniste que nous assignons aux rôleurs pivots, l'utilisation de lieux dits « pertinents », et les procédés littéraires auxquels a recours l'auteur afin de créer un récit à la fois fictif et référentiel.

Dans le cas précis d'une SUB, le rôle pivot est plus qu'un participant, un marcheur ou un joueur : il est le héros de l'intrigue. Tout l'intérêt et l'unicité de notre démarche reposent sur le fait que les rôleurs pivots se jouent eux-mêmes, bonifiés. C'est-à-dire que, dans le cadre du scénario de la SUB, ils restent eux-mêmes, mais découvrent qu'ils sont les personnages principaux insoupçonnés de l'intrigue, contribuant à la crédibilité de la démarche.

Au théâtre, les acteurs interprètent généralement un personnage qu'ils ont « construit » au fil des répétitions. Ce personnage est nourri à même les expériences, les émotions et les techniques acquises de l'acteur, mais il représente « l'autre », une entité différente de la personnalité de l'acteur qui lui prête forme. De la même façon, le processus de création d'un personnage par un

¹¹ Les *Alternate Reality Games* combinent des chasses au trésor, des récits interactifs, des jeux video et des communautés virtuelles qui se rencontrent via Internet pour produire des jeux (*CNet News*, 2005).

acteur de théâtre in situ ou la création d'un rôle interprété par un rôliste dans le cadre d'un jeu de rôle grandeur nature reposent sur la création d'un être qui se distingue de la personnalité quotidienne de celui qui l'incarne. Dans ces contextes, il ne peut y avoir de confusion entre la personne et le personnage, même si l'acteur alimente son jeu de ses propres expériences (Pierron, 2002; p. 392).

Un rôleur prenant part à une SUB se joue lui-même en utilisant sa véritable identité et en incorporant à son rôle tous les éléments qui composent son propre passé. Le rôle qu'il interprète se *superpose* à sa personnalité quotidienne et évolue à l'intérieur des paramètres plausibles suggérés par le scénario. Par conséquent, nous croyons qu'il est plus juste de décrire le processus de création du rôleur comme étant un effort *d'ajustement* de personnalité plutôt qu'un travail de *construction* de personnage à proprement parler. Selon les besoins du scénario et la catégorie de rôleur qu'il a à interpréter, l'individu choisit les aspects de sa personnalité qui se retrouvent au premier plan et ceux qui sont minimisés. Comme ils le font tous les jours de leur existence en société, les rôleurs ajustent leurs comportements aux circonstances de leur environnement.

À ce titre, lors d'une SUB, tous les rôleurs doivent pouvoir se fondre à leur environnement comme s'ils en étaient un produit réel plutôt qu'un ajout fictif. Pour ce faire, il faut que la SUB se déroule à l'intérieur même des lieux de la vie quotidienne. Pour qu'une SUB soit plausible et que le citoyen puisse affecter le déroulement du scénario comme s'il s'agissait d'un épisode de la vie quotidienne, tous les éléments du scénario, même les éléments fictifs de la SUB, doivent être conformes à la réalité et s'exécuter à l'intérieur même de l'environnement quotidien des rôleurs.

En deux mots, l'auteur de la SUB sélectionne les lieux qui produiront un effet sur les rôleurs et, en même temps, les lieux qui sont les plus plausibles par rapport au déroulement de l'intrigue. Nous sommes d'avis, comme les situationnistes, qu'il faut agir au sein même du quotidien lors de l'écriture du scénario de la SUB si l'on veut affecter le quotidien des concitoyens. Engagé dans un ~~scénario~~ **scénario crédible et** dans des lieux habituels, le rôleur pivot n'a pas à faire abstraction d'éléments irréels; il peut adhérer entièrement à l'intrigue et choisir d'oublier qu'il s'agit d'une fiction.

Nous référons donc aux lieux où se déroule la SUB comme des lieux « pertinents ». Il ne s'agit pas ici de décrire un travail de scénographie ou d'installation. La seule différence entre un lieu utilisé dans le cadre d'une SUB et le même lieu visité par un passant lors de ses déplacements quotidiens est la fiction qu'on y superpose pendant le scénario de la SUB. Les lieux où se déroule le scénario de la SUB doivent demeurer inchangés et être liés directement au contenu du scénario de la SUB afin de contribuer à sa plausibilité. À la manière de la psychogéographie situationniste, le lieu visité lors de la SUB doit provoquer une relation entre les rôleurs et leur environnement. Il s'agit donc de transformer des lieux urbains muets en espaces fictionnels parlants (Côté, 1996; p. 74).

Cette relation survient lorsque le lieu ordinairement familier est en lien direct avec le scénario de SUB qui s'y déroule. Étant donné que la convention de la SUB repose sur la plausibilité, les lieux sont jugés pertinents s'ils contribuent à cette plausibilité. Un lieu est donc dit « pertinent » lorsque la plausibilité de l'intrigue exige son utilisation. Par exemple, une filature dans le métro de Montréal ne peut se dérouler que dans les tunnels du métro de Montréal.

Comme c'est le cas lors d'un jeu, les rôleurs qui prennent part à une SUB doivent accepter les règles de l'événement ou, à tout le moins, accepter qu'il existe des règles auxquelles ils peuvent adhérer ou contrevenir. Comme nous l'avons mentionné précédemment, la différence majeure entre un joueur et un rôleur est le fait que le rôleur doit faire preuve de crédulité volontaire. L'auteur de la SUB met donc en place des procédés pour faciliter l'expression et la crédulité volontaire des rôleurs pivots, c'est-à-dire, leur acceptation des règles du scénario.

À cheval entre la réalité quotidienne et la fiction pure, le scénario de la SUB utilise une intrigue à la fois fictive et référentielle. En parallèle à l'utilisation de lieux pertinents, l'écriture du scénario de la SUB requiert la production d'un complot à la fois fictif et référentiel qui détourne le sens familier de signes et de symboles de la vie quotidienne et qui les bonifie à travers l'intrigue. C'est donc dire qu'un scénario de SUB est constitué à la fois d'éléments fictifs inventés par l'auteur et d'éléments référentiels servant à amplifier l'effet de plausibilité du scénario, mais aussi à provoquer des moments à forte teneur dramatique. Par exemple, dans le

scénario *Chronos*, l'explication donnée pour la construction du métro de Montréal n'avait rien à voir avec l'amélioration du réseau de transport en commun de la métropole (fait référentiel). Sous la plume de l'auteur de la SUB, le réseau souterrain avait été construit pour servir d'antenne de réception aux messages envoyés du futur vers le présent (fait fictif). Alors que l'intrigue de la SUB est ponctuée d'assez d'éléments référentiels pour paraître plausible, elle contient aussi des éléments fictifs qui provoquent l'imagination des participants et encouragent l'expression de leur autonomie créatrice, lorsqu'ils interagissent directement avec ces signes, ou lorsqu'ils les interprètent et les révèlent sous un jour nouveau.

À ce titre, certains éléments de la réalité quotidienne sont intégrés et même esthétisés par l'intrigue du scénario. Placés dans un contexte ludique, les symboles utilisés dans la vie quotidienne deviennent des objets esthétiques, c'est-à-dire qu'en modifiant le cadre de certains signes, on arrive à leur conférer un nouveau sens qui peut se révéler de nature esthétique. Par exemple, afin de réaliser la fusion de la fiction à la réalité quotidienne dans le cadre de *Chronos*, nous avons choisi d'intégrer le logo du métro de Montréal au scénario. Quand, dans *Chronos*, les rôleurs pivots découvrent que la construction du métro de Montréal fait partie d'un traquenard, la transformation du logo du métro présente la substitution de la réalité par l'intrigue du scénario.

Figure 1 – Transformation du logo du métro de Montréal



Logo du métro de Montréal
(Société de transport de Montréal, 2008)



Logo de *Chronos*

Bref, bien qu'il soit composé de péripéties qui sortent de l'ordinaire, le scénario de SUB est écrit de manière à proposer une intrigue dont le récit respecte en tout point les paramètres de la vie quotidienne. Concrètement, l'intrigue est écrite afin que, lors de son exécution, tous les sens des rôleurs leur indiquent que ce qui se déroule est vrai. De cette manière, il ne reste aux rôleurs

qu'à accepter cette version fictive de la réalité et à la substituer, dans leur esprit, à leur réalité quotidienne.

Un prétexte à la fois fictif et référentiel se retrouve à la base de tout scénario de SUB pour garantir la plausibilité de la version fictive de la réalité qui se substitue à la version quotidienne réelle. Un peu comme un sas, ce prétexte sert de portail entre la réalité et la fiction proposée par la SUB et est révélé aux rôleurs pivots par un rôleur principal lors de la première scène du scénario.

Le prétexte consiste en un secret qui est révélé aux rôleurs pivots au début du scénario et qui sert de motivation pendant tout l'événement. Il fait des rôleurs pivots le point focal de l'intrigue et les identifie comme étant la cause des événements. Par exemple, dès les premières minutes de la SUB *Chronos*, le prétexte sert à informer les rôleurs pivots que depuis plusieurs années ils sont impliqués dans un complot à leur insu. Dans ce cas précis, les rôleurs pivots ont été invités à la soirée parce que, dans une dizaine d'années, ils utiliseront un appareil de communication temporel pour s'envoyer des messages à travers le temps. Ce sont eux-mêmes qui, dans dix ans, s'enverront l'invitation. Le rôleur principal qui accueille les rôleurs pivots n'est pas la source du complot, il n'est que le messenger désigné. Tout au long du scénario, c'est ce complot qui servira d'impulsion et de justification aux actions des rôleurs pivots. C'est pour résoudre les énigmes du complot et parce qu'ils sont la cause de ce même complot que les rôleurs pivots mènent leur enquête.

Le prétexte explique pourquoi les rôleurs pivots ont été conviés à l'événement, outre le fait qu'ils ont acheté leur billet, et il définit également la nature du rôle qu'ils ont à y jouer. Le prétexte introduit et justifie l'intrigue du scénario et il provoque chez les rôleurs pivots le désir de s'intégrer à la SUB en s'identifiant au complot dont ils sont soi-disant la cause. Le prétexte établit l'enjeu du scénario et, comme dans toute bonne œuvre, le suspense doit être le plus élevé possible afin de créer une tension dramatique. En fait, le défi pour l'auteur de la SUB consiste à combiner les éléments fictifs et référentiels du scénario tout en s'assurant que le prétexte soit assez simple, clair et crédible pour que tous les rôleurs pivots puissent en comprendre les implications en quelques secondes et qu'ils aient envie de s'intégrer au scénario.

L'auteur pique la curiosité des rôleurs pivots en les immergeant complètement dans l'action, en provoquant leur engagement émotif et en favorisant leur participation physique et intellectuelle. L'intrigue, de type conspiration, renforce cette curiosité en ne fournissant que des traces d'indices, alors que les interactions avec les acteurs provoquent chez les rôleurs pivots le sentiment d'une liberté d'action simulée. Le scénario fournit soit des explications fictives à un mystère, soit propose des versions alternatives de la réalité qui servent l'intrigue. Au fil de son écriture, l'auteur du scénario de la SUB télescope des éléments référentiels à des éléments fictifs afin de créer non pas des circonstances *théâtrales* crédibles, mais des situations *réelles* vraisemblables.

3.5 Conclusion

Les trois principes opératoires décrits dans le présent chapitre se retrouvant à la base d'un scénario de SUB, il en résulte une intrigue qui fonctionne à la fois comme une boucle de rétroaction positive et une boucle de rétroaction négative. En effet, le scénario maintient l'équilibre de sa convention en réagissant aux actions des rôleurs pivots en augmentant la demande de leur participation : plus un rôleur pivot revêt le rôle de l'auteur de la version définitive du scénario, plus ce scénario s'efface pour lui permettre d'exercer son autonomie créatrice. À ce sujet, au chapitre quatre nous citerons un exemple où un participant a changé de façon majeure le déroulement du scénario lorsqu'il s'est débarrassé du rôleur principal qui accompagnait son groupe, forçant les autres rôleurs à s'adapter à son action.

En s'intégrant volontairement à l'intrigue, les rôleurs pivots arrivent à en influencer le déroulement par le biais de leurs actions et de leurs décisions. Ce pouvoir d'influencer le cours des événements n'est pas un simple sous-produit de la SUB. Il s'agit d'une donnée fondamentale qui repose sur les principes dynamiques et plausibles de l'événement : au cours de la SUB, les participants doivent avoir l'impression sincère de pouvoir agir au même titre qu'ils le font dans leur vie quotidienne.

La motivation de participer à la SUB provient du contexte de l'événement lui-même. Plusieurs joueurs de jeu de rôle grande nature tirent leur plaisir de l'activité via l'accroissement des pouvoirs de leur personnage. Au fil des aventures vécues par les rôlistes, leurs personnages acquièrent de l'argent fictif et des propriétés virtuelles ainsi que des objets et des formules « magiques » qui leur permettent d'exercer une influence toujours plus grande sur les aspects fictifs de leurs jeux. En revanche, le rôleur pivot qui participe à une SUB demeure lui-même au cours de l'événement et il n'en repart qu'avec ses propres souvenirs et expériences proportionnellement au degré d'expression de son autonomie créatrice.

C'est donc dire que, dans le cas d'une SUB, il n'y a pas d'avatars, ni de spectateurs. Dans son roman *The Magus*, John Fowles (1965) suggère qu'Artaud, Brecht et Pirandello ont tous trois tenté de créer un méta-théâtre : une œuvre de nature théâtrale qui se fondrait à la vie. Cependant, ce qui les en a empêché est le fait qu'aucun d'eux n'ait osé éliminer complètement de leur œuvre la fonction de spectateur. Grâce aux principes opératoires que sont les rôleurs, le scénario dramatique minimal, la dynamique et l'intrigue plausible de la SUB, le spectateur traditionnellement passif peut participer à la production de l'œuvre en exerçant son autonomie créatrice, car le lieu véritable où se déroule l'action d'une SUB est au cœur de l'imagination des participants. Parce que tous les éléments de la SUB semblent vrais, les participants peuvent se dire, ne serait-ce que pendant une fraction de seconde, que « ça doit être vrai ! ». Et si les citoyens non rôleurs devenus participants malgré eux agissent comme si l'action de la SUB est vraie, leurs actions ne sont-elles pas vraies elles aussi ?

CHAPITRE IV

LA SUBSTITUTION THÉÂTRALE COMME INCITATIF À L'AUTONOMIE CRÉATRICE

La méthode que nous avons mise en pratique pour mener notre recherche-création est itérative. Au cours des trois dernières années, nous avons éprouvé à trois reprises notre scénario intitulé *Chronos* et notre approche d'une pratique renouvelée du théâtre. Dans ce chapitre, nous allons revenir sur ces trois expériences pour montrer comment l'approche du théâtre par le biais du procédé de la substitution a incité les participants à l'autonomie créatrice.

4.1. Mise en pratique de la Substitution théâtrale

Selon Guy Debord, la société du spectacle marche à la culture, c'est-à-dire, à ce qui concerne la vie quotidienne, ses usages et ses conventions. C'est donc sur le plan de l'environnement quotidien qu'il faut en premier lieu intervenir pour perturber l'ordre de la société du spectacle, non pas pour traduire ou expliquer la vie quotidienne, mais afin de l'élargir (Debord, 2000; p. 29). Dans le cadre d'une SUB, ces interventions sur l'environnement quotidien se traduisent par l'expression de l'autonomie créatrice des rôleurs pivots. Cette autonomie créatrice se manifeste par l'expression libre et authentique de l'individualité et des désirs du rôleur pivot à travers des actions de la vie quotidienne. Concrètement, l'autonomie créatrice exercée dans le cadre d'une SUB répondant aux idéaux situationnistes prend la forme d'œuvres ludiques et artistiques, de *situations* comme le diraient les situationnistes, qui fournissent aux citoyens l'opportunité d'étirer les limites du possible imposé.

Selon Debord, l'apparence compte plus à notre époque que le geste réel. Dans le contexte de la société du spectacle, la possession d'un *statut médiatique* a pris une importance infiniment plus

grande que la valeur de ce que l'on est capable de faire réellement (Debord, 1988; p. 24). La production de situations doit servir à déjouer les apparences, à provoquer des actions concrètes, bref, à responsabiliser le citoyen pour qu'il devienne le maître d'œuvre de sa propre existence. L'expression libre de l'autonomie créatrice ne concerne pas la recherche d'un sens à la vie, mais plutôt la création de celui-ci. Par conséquent, notre méthode vise à mettre les rôleurs pivots en situation de jeu où l'objectif est de créer une œuvre à partir d'un nouvel agencement des règles du quotidien.

Nous allons maintenant décrire brièvement les paramètres qui régissent la SUB en tant que jeu, mais aussi en tant qu'œuvre esthétique. Le scénario à l'intérieur duquel les rôleurs évoluent comprend un aspect technique et logistique, mais aussi une proposition artistique. C'est cette proposition artistique qui équivaut à la mise en scène du scénario, ou comme nous préférons le dire, à sa « mise en jeu ».

La création d'une SUB s'effectue en deux étapes. La première étape consiste en la conception du scénario et des répétitions avec les rôleurs professionnels. La seconde étape consiste en l'événement lui-même. Au tout début de l'étape de conception, l'auteur du scénario de la SUB prépare un inventaire des lieux qui sont à sa disposition. Il s'agit avant tout de lieux qui sont situés à proximité, qui sont faciles d'accès et dont les caractéristiques sortent de l'ordinaire. Au fil du développement de l'intrigue, ces lieux serviront à nourrir le récit à un point tel qu'ils deviendront indissociables du scénario.

À l'instar de la psychogéographie situationniste, le choix des lieux de présentation d'une SUB ne concerne pas leur aspect esthétique ou leur qualité historique, mais la relation qui s'établit entre le lieu et celui qui l'habite. À ce titre, un volet important de l'expression de l'autonomie créatrice qu'expriment les rôleurs pivots en cours de SUB est le sens nouveau qu'ils associent aux lieux qu'ils visitent. Par exemple, dans le contexte de *Chronos*, les rôleurs pivots apprennent que le Stade olympique n'est pas un simple édifice sportif mais, en fait, un immense cadran solaire, la clé de voûte d'un complot qui s'étend à travers le temps. Pendant l'événement, le télescopage d'une intrigue fictive à la réalité quotidienne modifie la relation que les rôleurs pivots entretiennent avec les lieux. Une fois l'événement terminé, cette relation modifiée produit un

souvenir basé sur des faits à la fois concrets et imaginés. Après *Chronos*, le Stade est plus que le Stade : il est l'élément central d'une expérience ludique et artistique que les rôleurs ont partagée. Pendant l'événement, les limites de la vie quotidienne ont été étirées et lors de leur retour à leur quotidien, les rôleurs repartent avec leurs créations et interprétations individuelles.

Une fois que l'accès aux sites sélectionnés est assuré, les grandes lignes du scénario sont établies et l'auteur remet son canevas entre les mains du maître de jeu. Le maître de jeu est responsable de la scénographie de la SUB et de la coordination du travail des rôleurs professionnels. Ce travail scénographique consiste en un ajustement des lieux et des accessoires. Puisque tous les rôleurs participant à une SUB se jouent eux-mêmes, les costumes et accessoires qu'ils utilisent sont généralement puisés à même leur garde-robe et leurs objets personnels. Le maître de jeu doit maintenir l'intégrité des lieux tout en en révélant leur potentiel latent. En préparant sa scénographie, le maître de jeu vise à maintenir la plausibilité de l'environnement pour que les rôleurs pivots puissent y croire et en explorer les paramètres. Lorsque les rôleurs pivots pénètrent à l'intérieur du Stade olympique, ils découvrent un aspect inconnu de cet édifice qu'ils ont croisé maintes fois. Sous l'influence du maître de jeu, la signification de l'édifice est modifiée alors que son apparence demeure inchangée.

Il en est de même pour les « personnages » qu'incarnent les rôleurs professionnels. Lors des répétitions, les acteurs consacrent le plus clair de leur temps à la sélection des traits de leur personnalité qui seront intégrés au scénario. Il ne s'agit pas de construire un avatar, mais de mettre de l'avant certains traits qui contribuent à la plausibilité de l'événement. Le rôleur professionnel reste lui-même, mais la signification de certains éléments de son passé est bonifiée.

Il n'y a pas de limite à la quantité d'éléments « réels » qui peuvent être intégrés à la fiction proposée par le scénario de la SUB. En vérité, une fois la SUB enclenchée, les rôleurs professionnels sont encouragés à étayer leurs interactions en se servant de toutes leurs expériences passées. Puisque la majeure partie de l'événement doit être improvisée de manière plausible, il est logique de recommander aux rôleurs professionnels de puiser à même leur passé pour créer leur « personnalité *Chronos* ». Par exemple, si le rôleur professionnel a deux frères et une sœur, il est plus simple que sa personnalité *Chronos* ait aussi deux frères et une sœur. Rien

ne sert mieux la plausibilité d'une SUB qu'un rôleur qui présente son permis de conduire à un rôleur pivot pour « prouver » qu'il est bien qui il affirme être et que ce qu'il avance est vrai.

Pendant les répétitions, le maître de jeu choisit, en collaboration avec les rôleurs professionnels, les scènes que ceux-ci devront mémoriser. Certains passages d'un scénario de SUB sont chorégraphiés pour produire un effet dramatique, pour augmenter la plausibilité de l'intrigue ou pour assurer le déroulement chronologique de l'action. À la même occasion, le maître de jeu établit avec les rôleurs professionnels les paramètres des scènes improvisées. Après une tournée des lieux, le maître de jeu explore avec ses rôleurs les multiples possibilités que pourront proposer les rôleurs pivots. Les fonctions essentielles de cette exploration sont de déterminer la marche à suivre en cas d'imprévu ou d'incidents, de préciser le mode de communication et de résolution de ces imprévus et d'inculquer aux acteurs l'essence de l'intrigue, c'est-à-dire, les éléments essentiels que les rôleurs professionnels doivent communiquer aux rôleurs pivots à tout prix. Avant tout, le maître de jeu inculque aux rôleurs professionnels ce que sont les fondements d'une SUB et comment ceux-ci s'appliquent dans la réalité quotidienne. Pendant les répétitions, les rôleurs professionnels doivent apprendre à céder le premier plan aux rôleurs pivots et à réagir immédiatement à leurs actions de manière plausible.

Au cours des trois itérations de *Chronos* nous sommes arrivés à la conclusion que le type d'acteur idéal pour jouer dans une SUB est celui qui possède de solides aptitudes en improvisation et qui a déjà participé à des jeux de rôle grandeur nature. Les acteurs de scène peuvent apprendre à jouer dans une SUB, mais nous avons remarqué qu'ils avaient beaucoup de difficulté à se départir du sentiment de sécurité que leur procure la distance que le théâtre frontal impose généralement entre la scène et la salle.

La relation entre les rôleurs pivots et les rôleurs professionnels est intime. Une SUB requiert généralement un rôleur professionnel pour deux rôleurs pivots¹². Les interactions entre les deux

¹² Le nombre restreint de places disponibles lors d'une SUB signifie qu'une publicité à grande échelle n'est pas nécessaire pour garantir la présence d'un nombre suffisant de rôleurs pivots. Grâce au bouche à oreille, tous les billets ont trouvé preneur. En 2005, cinq personnes ont pris part à l'unique présentation de *Chronos*. En 2006, nous avons offert huit présentations à raison de huit participants par soir. En 2007,

groupes se déroulent dans les lieux de la vie quotidienne en utilisant les mots et les gestes de la vie quotidienne. Les péripéties proposées par le scénario de la SUB provoquent chez les rôleurs des réactions spontanées et les incitent à exprimer leur autonomie créatrice, c'est-à-dire, à agir naturellement. Même si la deuxième version de *Chronos* a été présentée dans le cadre du Festival *Fringe* de Montréal, il ne s'agit pas d'une pièce de théâtre à proprement parler. La SUB est un parcours improvisé basé sur un canevas écrit, certes, mais l'œuvre elle-même est créée lorsque les rôleurs pivots se l'approprient. Pour pousser plus loin notre réflexion, disons qu'une SUB est une œuvre ludique et artistique qu'on apprécie en la vivant.

Cela implique que lors d'une SUB, il n'y a pas de spectateurs à proprement parler. En accord avec les idéaux situationnistes, notre pratique théâtrale est conçue de manière à se dissocier des œuvres théâtrales traditionnelles où le spectateur assiste passivement au déroulement de l'événement. Pour souligner cette dissociation, nous avons choisi de décrire notre approche scénographique et notre travail avec les acteurs comme une « mise en jeu » plutôt qu'une « mise en scène ». Dans le cadre d'une SUB, aucun auteur ou metteur en scène ne dictent la manière dont doit se dérouler l'événement. L'auteur et le maître de jeu mettent plutôt en place les règles du jeu qui permettent aux rôleurs pivots d'assumer le rôle de créateur. À chaque instant qui compose le scénario, le rôleur pivot improvise ses paroles et ses actions et influence la création de l'œuvre en jouant spontanément.

Les rôleurs pivots s'approprient l'œuvre de l'auteur de SUB en la faisant évoluer selon leur propre sensibilité et leur propre imagination. En s'inspirant du canevas de l'auteur de la SUB et du jeu des rôleurs professionnels qui les accompagnent, les rôleurs pivots s'adjugent la fonction d'auteur, d'acteur et de metteur en scène. Ils sont les producteurs de l'événement au même titre qu'ils sont, s'ils rejettent le carcan de la société du spectacle, les maîtres d'œuvre de leur vie quotidienne.

Pour mesurer la réussite de cette approche, nous avons choisi d'observer l'écart créatif entre la proposition de départ de l'auteur de la SUB et l'œuvre collective réalisée par les rôleurs. Pour

nous avons augmenté le nombre de participants en diminuant le nombre de présentations : quatre présentations comptant quatorze rôleurs pivots chacune.

déterminer exactement le niveau d'autonomie créatrice exprimé par les rôleurs pivots, il faudrait pouvoir mesurer l'autonomie créatrice qu'ils exercent dans leur vie courante et comparer ce niveau à l'autonomie créatrice exprimée lors de la SUB. De toute évidence, cette tâche serait monumentale et, de toute façon, elle se retrouve à l'extérieur des objectifs que nous nous sommes fixés.

Dans le cadre de notre recherche, nous désirons développer une approche qui favorise l'expression de l'autonomie créatrice au sein de la vie quotidienne. Cette expression correspond à l'interprétation que fait le rôleleur pivot du scénario qui lui est proposé. La réussite de notre démarche se mesure à travers les paroles et les gestes posés par les rôleurs pivots pendant l'événement. En deux mots, notre objectif est atteint si les rôleurs pivots s'approprient le scénario, y agissent et y prennent des décisions tout en maintenant la plausibilité de l'événement.

Bien sûr, il ne s'agit pas ici d'estimer davantage la contribution des rôleurs pivots qui choisissent d'aller à contre-courant du scénario imaginé par l'auteur ou de déprécier les actions de ceux qui choisissent de suivre leur groupe : certains individus exprimeront leur autonomie créatrice en écoutant et en intervenant de manière ponctuelle alors que d'autres choisiront d'interagir constamment avec leurs collègues d'aventure. Dans le contexte de notre recherche, ce qui compte n'est pas l'originalité de la proposition du rôleleur pivot, mais la nature concrète de cette contribution : nous aurons atteint notre objectif si, comme le désiraient les situationnistes, les rôleurs pivots posent des gestes ludiques et esthétiques dans le contexte de la SUB.

Lors d'une SUB, les rôleurs pivots ne sont pas appelés à devenir des « acteurs ». Leur participation doit servir à en faire des « viveurs » selon les principes énoncés par les situationnistes, c'est-à-dire d'amener les rôleurs pivots à exécuter des actions ludiques dans le cadre de leur environnement quotidien. La SUB existe à cheval entre la réalité quotidienne et la fiction, mais les actions des rôleurs pivots s'exécutent dans la réalité. L'unicité de notre démarche repose sur le fait que, lors de la SUB, chaque rôleleur se joue lui-même : la SUB est conçue afin de proposer des rôles et des situations qui s'agencent aisément à la vie courante des rôleurs pivots, afin qu'ultérieurement, ces rôles et situations soient intégrés à leur vie quotidienne.

Dans le contexte d'une approche situationniste, l'expression de l'autonomie créatrice sera de nature artistique et ludique puisqu'elle relève d'une action qui produit une distanciation entre le quotidien et son sujet et une prise de conscience d'un niveau de vie supérieur. L'avantage que procure le jeu de rôle théâtral est qu'il s'apparente aux péripéties de la vie quotidienne. En utilisant le corps et la parole comme véhicules de l'action, le jeu théâtral permet au rôleur pivot de concrétiser ses intentions et ses désirs. Le jeu de rôle théâtral porte l'art de la narration à un niveau qui permet la transposition de l'action humaine dans un cadre où elle peut être analysée et interprétée (Thornton Wilder cité dans Dukore, 1997; p. 887).

À l'instar des méthodes situationnistes, la SUB répond à plusieurs besoins de notre société dont ceux de fréquenter les mythes, les symboles et les moments marquants de notre époque et surtout d'aborder les questions de sens autrement que par la raison pratique (C. Carracillo cité dans Biot, 2000; p. 23). Telle la compagnie du *Bread and Puppet* qui, depuis 1962 sous la direction de Peter Schumann, cherche à remplacer l'idée que l'art doit devenir un artefact par celle que l'art doit rester vivant, toujours à refaire. La SUB encourage les rôleurs pivots à exprimer leurs propres inquiétudes et célébrer leur propre vie à travers les arts (Schutzman 1994; p. 37). En un mot, nous choisissons le jeu de rôle théâtral comme base de notre méthode, car lorsque les moyens de production sont remis entre les mains des rôleurs pivots et que ceux-ci sont entièrement intégrés au processus de production de l'œuvre, l'œuvre théâtrale peut servir d'outil de découverte personnelle.

4.2 Intégration du rôleur pivot à l'œuvre afin d'en faire un protagoniste

Pour permettre aux rôleurs pivots d'assigner à l'œuvre leur propre sens, le scénario de la SUB les intègre à un événement-parcours qui combine le théâtre in situ et le jeu immersif pour créer une œuvre à la fois fictive et réelle où un contexte artistique et ludique produit un simulacre de la réalité quotidienne. En intervenant simultanément dans la réalité quotidienne et dans l'imaginaire des rôleurs pivots, ce simulacre conduit le citoyen à jouer avec les conventions sociales et, nous l'espérons, l'inspire à continuer de jouer une fois la SUB terminée.

Pour atteindre l'intégration des rôleurs au scénario de la SUB, nous choisissons de régir partiellement les actions des rôleurs pivots et de préparer les rôleurs professionnels à toutes les éventualités. Durant le scénario de la SUB, les rôleurs pivots posent des gestes ayant un impact à la fois sur l'environnement quotidien et la fiction proposée par l'intrigue. Les rôleurs professionnels répondent à ces gestes de manière à maintenir la plausibilité de l'événement en créant un pont entre la réalité quotidienne et la réalité fictive.

Pendant les répétitions, les rôleurs professionnels doivent bonifier leur personnalité à partir des éléments fournis par le scénario. Sous les conseils du maître de jeu, les rôleurs professionnels choisissent les *carrefours* qui existent entre leur passé et les éléments du rôle qu'ils incarnent lors de la SUB. L'auteur du scénario de la SUB s'inspire aussi de certains faits tirés de la biographie des rôleurs professionnels. Par exemple, dans le cas de *Chronos*, si un rôleur professionnel a déjà habité la ville de Québec, ce fait tiré de son vécu sera intégré au scénario et servira à expliquer quand et comment il a été recruté par le chef de la *Société Chronos*. En effet, l'intrigue de *Chronos* propose que l'instigateur de la *Société Chronos* est en fait un voyant qui a vécu à Québec pendant quelque temps. De même, si un rôleur professionnel poursuit des études ou travaille dans un domaine lié aux phénomènes paranormaux, cet intérêt servira de justification lorsqu'il sera question de justifier sa collaboration avec la *Société Chronos*.

De leur côté, les rôleurs pivots doivent imaginer sur le champ comment ils vont réagir à la conspiration à l'intérieur de laquelle ils sont plongés. Bien qu'ils puissent décider d'agir de manière complètement contraire à leur comportement habituel, il n'est pas question pour eux de se composer une nouvelle personnalité avant l'événement.

L'inspiration qui a mené à cette combinaison d'aspects de la personnalité réelle des rôleurs et d'éléments fictifs proposés par le scénario de la SUB provient d'un long métrage et d'un roman : *The Game* (1997) et *The Magus* (Fowles, 1965)¹³. Produites à 30 ans d'intervalle, *The Game* et

¹³ Dans *The Game*, Michael Douglas incarne un milliardaire cynique et désabusé, Nicholas Van Orton. Pour son anniversaire, son jeune frère lui offre en cadeau un jeu qui s'empare entièrement de sa vie. Au cours des semaines qui suivent, la compagnie *Consumer Recreation Services* tisse un complot autour de Van Orton afin de lui faire croire qu'une force sombre veut lui dérober sa fortune. Lors de la scène finale, le rideau est levé et Van Orton comprend que le complot n'était qu'une mise en scène faisant partie de son

The Magus illustrent l'élément fondamental de notre démarche : en combinant le réel et le fictif, on déjoue les règles de la société du spectacle et on libère l'autonomie créatrice des citoyens tout en leur permettant d'agir dans le quotidien. Les prémisses des deux récits reposent sur l'idée que les péripéties que subissent les protagonistes sont conçues afin de stimuler l'épanouissement de leur personnalité. Par contre, la manière dont *Van Orton* et *Urfe* sont intégrés à leur intrigue individuelle est diamétralement opposée à la manière dont nous intégrons les rôleurs pivots à nos SUB. Dans *The Game* et *The Magus*, les protagonistes sont constamment désinformés au sujet de la nature ludique de l'événement auquel ils prennent part et ils ignorent complètement l'importance de leur contribution à celui-ci. Les deux hommes agissent à l'aveuglette et doivent toujours deviner si ce qui se déroule est vrai ou imaginé.

Dans le cadre d'une SUB la nature fictive de l'événement est révélée dès le début aux rôleurs pivots puisqu'ils doivent acheter leurs propres billets pour y prendre part. À ce titre, l'auteur de la SUB cherche à fournir à son concitoyen l'occasion de découvrir ses propres moyens créatifs dans son environnement quotidien. Même si l'auteur de la SUB conçoit son scénario de manière à ce qu'il paraisse plausible, son objectif n'est pas d'arnaquer le rôleleur pivot, mais plutôt de s'en faire un complice.

La différence majeure entre les rôleurs professionnels et les rôleurs pivots est que les premiers sont intégrés au scénario dès le début des répétitions, et que, par conséquent, ils doivent jouer comme s'ils ignoraient le contenu de l'intrigue. Peu importe la situation, ils peuvent puiser à même leur bagage personnel pour déterminer la marche à suivre; ils ne sont pas limités par les suggestions de l'auteur du scénario. Tout au long de l'événement, les rôleurs professionnels improviseront, mais, comme les rôleurs pivots, ils improviseront en tant qu'eux-mêmes.

jeu. Kidnapping, poursuite en voiture et tentative de meurtre étaient autant de procédés visant à sortir Van Orton de son marasme et lui faire reprendre goût à la vie. Le milliardaire récupère sa fortune et son quotidien, mais émerge de l'aventure rajeuni et plein de joie de vivre. En créant une situation, le jeu a rendu au personnage de Michael Douglas son autonomie créatrice. Dans son roman intitulé *The Magus*, John Fowles décrit la SUB parfaite : un jeune professeur d'anglais dénommé Nicholas Urfe part enseigner sur une île grecque et fait la connaissance d'un vieillard aux pouvoirs bizarres. Tel le Prospero de Shakespeare, le vieil homme conjure des fantômes et semble posséder la faculté de manipuler le temps et la réalité. Chaque jour passé sur l'île révèle un nouveau mystère, un nouvel incident qui force le protagoniste et le lecteur à réévaluer leur perception de ce qui constitue la réalité. Comme le fait la SUB pour son rôleleur, l'ouvrage de John Fowles transmet au lecteur l'impression que le monde n'attend que notre contribution pour se plier à nos désirs.

En somme, le processus de répétition d'une SUB ressemble assez à celui d'un happening ou d'un parcours immersif. Le rôle du « maître de jeu » est de créer un environnement immersif propice à l'interaction entre les rôleurs professionnels, les rôleurs pivots et l'environnement à l'intérieur duquel la SUB se déroule. Lors des répétitions d'une SUB, la majeure partie du temps est consacrée à l'exploration des différentes avenues possibles plutôt qu'à la maîtrise du « texte » puisque la présentation d'une SUB repose sur l'exécution d'un canevas et non sur l'interprétation de la version définitive d'un texte dramatique.

Bien que les péripéties du scénario soient essentielles au déroulement plausible de l'intrigue, ces péripéties seront toujours secondaires par rapport aux décisions et aux actions des rôleurs pivots. Il convient donc d'intégrer le plus tôt possible lors des répétitions des volontaires qui occuperont la fonction de rôleurs pivots, afin que les rôleurs professionnels puissent se préparer à toutes les éventualités. Alors que le théâtre traditionnel est axé sur la parfaite maîtrise et l'exacte représentation d'une chorégraphie vocale et gestuelle, le travail du rôleur professionnel vise davantage à l'écoute du rôleur pivot et à l'improvisation par la parole et le geste. Puisque l'effet souhaité de la SUB est la plausibilité, les rôleurs professionnels doivent éprouver les péripéties du scénario jusqu'à ce que celles-ci fassent partie de leur propre vécu.

Il faut préciser que la nature spontanée de l'exécution de la SUB ne signifie pas que les rôleurs professionnels ont carte blanche en ce qui a trait au déroulement de l'intrigue. Même si le canevas exige et encourage l'expression de l'autonomie créatrice de tous les rôleurs qui y prennent part, les rôleurs professionnels doivent faire preuve de vigilance; une information oubliée pourrait devenir l'indice manquant aux rôleurs pivots pour résoudre l'énigme, et la poursuite d'une piste erronée pourrait empêcher une rencontre déterminante. C'est pour cette raison que chaque déviation par rapport au scénario doit être immédiatement communiquée au maître de jeu afin qu'il puisse en informer toute l'équipe, ajuster les interventions individuelles et maintenir la cohérence de l'intrigue. En ce sens, le processus de répétition d'une SUB n'est jamais tout à fait terminé puisque les trouvailles d'aujourd'hui seront intégrées au bagage des rôleurs professionnels de demain.

Lors de l'événement, la tâche du maître de jeu est de préserver la cohérence de la proposition originale de l'auteur tout en permettant l'expression de l'autonomie créatrice des rôleurs pivots. Par exemple, si les actions des rôleurs pivots provoquent une suite d'événements sans liens avec l'intrigue originale, mais que ces événements se tiennent entre eux, le maître de jeu informera les rôleurs professionnels de ces nouveaux paramètres et leur dictera la marche à suivre pour s'adapter à la nouvelle intrigue produite par les rôleurs pivots. Tout au long de l'événement, le maître de jeu s'assure de maintenir l'illusion que l'intrigue est le résultat d'une série de coïncidences et le produit des décisions des rôleurs pivots. Bien sûr, lorsque le maître de jeu intervient en cours de SUB, il doit s'assurer que son intervention demeure imperceptible : les rôleurs pivots ne doivent pas pouvoir voir de différence entre les actions dictées par le maître de jeu et celles produites par l'environnement quotidien. L'expression de l'autonomie créatrice des rôleurs pivots doit se faire simultanément au sein de la réalité quotidienne et de la réalité fictive du scénario.

À ce sujet, la proportion du nombre de rôleurs professionnels par rapport au nombre de rôleurs pivots est un facteur fondamental en ce qui a trait à la qualité de l'expérience. Un ratio trop élevé de rôleurs professionnels limite l'autonomie créatrice des rôleurs pivots et transforme la SUB en une pièce de théâtre in situ. Un ratio trop bas rend l'événement chaotique, à l'instar d'un happening.

Lors de chacune des trois présentations de *Chronos*, nous avons expérimenté trois ratios différents, allant d'un nombre égal de rôleurs professionnels et de rôleur pivots, à un ratio d'un rôleur professionnel pour deux rôleurs pivots. Suite à ces expériences, nous avons établi le ratio idéal pour *Chronos* à environ « un rôleur pivot et demi » par rôleur professionnel. En termes clairs, cela signifie qu'un groupe composé de douze rôleurs pivots devrait compter plus ou moins cinq rôleurs professionnels.

L'avantage principal de ce ratio est qu'il maintient un équilibre entre l'excitation de l'inconnu et la plausibilité. Trop de rôleurs professionnels, et les tribulations du scénario prennent le dessus au détriment de l'autonomie créatrice des rôleurs pivots; pas assez, et les rôleurs pivots se sentent perdus et doivent lutter entre eux pour faire progresser l'intrigue.

Le ratio entre le nombre de rôleurs pivots et de rôleurs professionnels influence également le coût de production d'une SUB. Parce que la production d'une SUB requiert l'utilisation de lieux de la vie quotidienne, l'aspect scénographique revient à très bon marché : la plupart des lieux que nous utilisons sont ouverts au grand public. Une fois que les frais d'utilisation des téléphones cellulaires des rôleurs professionnels sont comptabilisés, la majorité des coûts de production d'une SUB se résument au salaire des rôleurs professionnels. Il est donc essentiel de peser minutieusement le nombre de rôleurs professionnels lors de l'écriture du scénario afin de pouvoir vendre nos billets à un prix raisonnable.

Dans cette optique, nous avons tracé les grandes lignes de scénarios de SUB dont la forme et le contenu mettent à l'épreuve différents ratios de rôleurs professionnels et de rôleurs pivots. Certains scénarios placent deux groupes de rôleurs pivots en opposition sans que ceux-ci connaissent la véritable nature de l'autre groupe. Croyant avoir affaire à des rôleurs professionnels, chaque groupe de rôleurs pivots agit de manière autonome et sert de protagoniste au groupe opposé. D'autres scénarios sont construits en huis clos où la discussion en face à face prime sur les déplacements. Ces formules permettent de diminuer le nombre de rôleurs professionnels nécessaire à la production d'une SUB réussie. Nous les mentionnons ici non pas pour discuter des différentes intrigues qui peuvent animer une SUB, mais pour démontrer que la matrice que nous avons développée est assez flexible pour être efficace d'un point de vue situationniste et viable d'un point de vue financier.

4.3 Ajustement dynamique de l'œuvre en cours d'événement

Dans ces conditions, le scénario de la SUB peut être perçu comme un prétexte à l'exploration d'une alternative à la réalité quotidienne à laquelle sont généralement confrontés les rôleurs pivots. L'événement lui-même est composé de deux œuvres distinctes : le canevas préparé par l'auteur de la SUB et le parcours exécuté par les rôleurs. Lors des répétitions, l'équipe de création donne chair à l'intrigue préparée par l'auteur. Toutefois, ce sont les rôleurs pivots qui lui insufflent la vie. Le scénario de la SUB demeure une œuvre virtuelle jusqu'à ce que les rôleurs pivots en fassent une *situation* en en prenant le contrôle. C'est cette interaction constante entre l'œuvre fictive et les interventions réelles des rôleurs qui fait de la SUB une œuvre dynamique.

Pendant l'événement, le lien entre le scénario fictif et la situation créée par les rôleurs pivots est assuré par le maître de jeu. En réagissant immédiatement aux actions des rôleurs pivots, le maître de jeu appuie l'œuvre organique qui se développe au fil des contributions des rôleurs. Citons à titre d'exemple une situation qui s'est déroulée lors de la présentation de *Chronos* au mois de juin 2006. Pendant le scénario, les rôleurs pivots ont découvert le numéro de cellulaire d'un rôleur de premier plan dont le personnage était en cavale. Suivant les paramètres du scénario, le rôleur invisible au sein du groupe encouragea les rôleurs pivots à téléphoner. Pendant leur conversation téléphonique, un rôleur pivot et le rôleur de premier plan en fuite se sont fixé un rendez-vous dans un café situé à proximité. Avant de raccrocher, le rôleur de premier plan a suggéré au rôleur pivot de ne faire confiance à personne. Bien que cette phrase ait été cohérente par rapport à la situation, elle ne faisait pas partie du script original.

Dès qu'il eut raccroché, le rôleur pivot a demandé au rôleur principal qui accompagnait le groupe de retourner à l'appartement, point de départ de la SUB. Le rôleur pivot avait interprété la recommandation du rôleur de premier plan comme une invitation à se présenter seul à la rencontre. Normalement, le rôleur principal aurait dû rester avec son groupe, toutefois, parce que celui-ci connaissait déjà le point de rendez-vous prévu dans le cadre du scénario et qu'en cas de pépin, les rôleurs pivots pouvaient être joints par cellulaire, ce dernier a intégré la demande du rôleur pivot. Prétextant qu'il retournait à l'appartement, le rôleur principal a souhaité bonne chance aux rôleurs pivots et leur a demandé de lui faire un rapport après la rencontre. Évidemment, le rôleur principal ne s'est pas rendu à l'appartement, mais a avisé le maître de jeu par téléphone du changement qui venait de se produire.

Sitôt l'équipe informée, le rôleur principal a suivi son groupe à distance, jusqu'au café où devait avoir lieu le rendez-vous. Après quelques minutes, le rôleur principal a téléphoné à un membre du groupe de rôleurs pivots pour lui demander comment se déroulait la rencontre. Bien que le rôleur principal pouvait voir le groupe de rôleurs pivots par la fenêtre du restaurant, ceux-ci ont affirmé au téléphone n'être pas encore arrivés sur les lieux parce qu'ils s'étaient « égarés » ! Les rôleurs pivots avaient pris le contrôle de l'intrigue et choisi une voie que personne n'avait prévue.

Dans ce cas précis, ce n'est pas le maître de jeu qui a pris les décisions quant à la manière dont l'imprévu était intégré. Toutefois, c'est suivant l'intervention de celui-ci que le rôle principal a trouvé un prétexte pour réintégrer le groupe de rôles pivots et le guider vers la scène finale. Bien que cet exemple soit le cas extrême que nous ayons observé lors des trois présentations de *Chronos*, il est loin d'être le seul moment où les rôles pivots ont exercé leur autonomie créatrice en changeant le cours de l'intrigue.

Lors de *Chronos*, les rôles pivots ont plusieurs fois l'opportunité de sélectionner le trajet qu'ils emprunteront. Dès la deuxième scène, les rôles pivots doivent faire un choix : rester dans la chambre d'hôtel pour la fouiller de fond en comble ou partir à la poursuite d'un suspect. Bien que les deux groupes se retrouvent plus tard, les deux trajets sont différents et font vivre aux individus des expériences distinctes.

Pour cette raison, la communication sur le terrain entre les rôles professionnels se fait par radio émetteur et par téléphone cellulaire. Certains rôles professionnels-clé sont équipés de radios émetteurs et tous les rôles professionnels sont équipés de téléphones. De leur côté, les rôles pivots sont encouragés à apporter leurs propres appareils. Lors de l'événement, les cellulaires servent à assurer le déroulement logistique, mais aussi à maintenir la plausibilité de l'intrigue et l'intégration des rôles pivots. C'est-à-dire que l'utilisation des téléphones est scénarisée. Dans le scénario *Chronos*, la *Société Chronos* recherche un de ses membres qui s'est enfui. Il est donc logique que ces derniers communiquent entre eux à l'aide de leurs téléphones lorsqu'il est temps d'échanger des informations concernant la progression de l'enquête.

Les interventions téléphoniques sont de deux types : les appels logistiques réservés aux rôles professionnels qui transmettent des instructions relatives au déroulement du scénario et des appels « en jeu » qui font partie intégrante de l'intrigue. En général, lorsqu'un rôle professionnel reçoit un appel logistique, il prétend que c'est un mauvais numéro ou entame une fausse conversation avec un ami qui n'a rien à voir avec la SUB. Lors d'un appel logistique, les interlocuteurs utilisent une série de **codes** simples pour confirmer le respect de l'horaire, indiquer

l'emplacement du groupe à un moment précis ou indiquer un changement au déroulement de l'intrigue.

Les appels en jeu peuvent être placés et reçus par tous les rôleurs participant à l'événement. Cependant, puisque les rôleurs pivots doivent prendre en main le déroulement du scénario en posant des gestes concrets, les rôleurs professionnels qui ont à interagir avec le groupe par téléphone préfèrent contacter un rôleur pivot plutôt qu'un rôleur professionnel. De cette façon, les rôleurs pivots sont interpellés directement, doivent prendre des décisions sur-le-champ et deviennent responsables de la suite du scénario. Par mesure de précaution, les rôleurs principaux et invisibles qui accompagnent le groupe interviennent pour encourager les rôleurs pivots à exprimer leur autonomie créatrice ou pour les ramener sur la bonne voie si certaines improvisations les éloignent trop de l'intrigue principale.

L'écriture d'une SUB diffère de l'écriture d'un spectacle théâtral traditionnel par sa forme et par son contenu. Dans un scénario de SUB, seules quelques répliques essentielles sont écrites. Le contenu de chaque scène doit être transmis aux rôleurs pivots de manière improvisée et adaptée aux circonstances particulières de chaque présentation. Le canevas rédigé par l'auteur fournit au maître de jeu et aux rôleurs professionnels l'information essentielle qui doit être communiquée aux rôleurs pivots et le moment où elle doit être transmise. Il revient aux rôleurs professionnels de déterminer le meilleur ton et la manière la plus efficace de transmettre ces informations selon le groupe et le moment.

Afin de profiter au maximum de la synchronicité entre les temps diégétique et quotidien, les rôleurs professionnels doivent développer une conscience de leur environnement dont ils se serviront pendant l'événement afin de créer de fausses coïncidences qui révéleront le potentiel dramatique des lieux choisis par l'auteur du scénario. Alors que les rôleurs professionnels incarnent les personnages du scénario de SUB, ils exploitent en même temps l'environnement dans lequel ils évoluent. Par exemple, pendant la scène finale de *Chronos* qui se déroule au Stade olympique, le rôleur professionnel doit subtilement se placer de manière à ce que l'immensité de l'édifice laisse son empreinte sur le rôleur pivot. En effet, il ne sert à rien d'utiliser le Stade olympique si, pendant la scène finale, les rôleurs pivots se retrouvent devant un mur banal,

identique à tous ceux qu'on peut voir tous les jours. Par son jeu et son positionnement délibérés, le rôleur professionnel crée l'illusion d'une coïncidence qui, à son tour, provoque un effet dramatique chez les rôleurs pivots.

L'effet dramatique que ressent un spectateur pendant un spectacle théâtral est généralement fragile. Il suffit qu'un acteur hésite sur une réplique ou qu'un effet d'éclairage soit mal placé pour que l'illusion soit détruite. Dans le cadre d'une SUB, une erreur peut aussi annuler l'impact escompté d'un effet dramatique. Toutefois, les conséquences de ces erreurs sont plus faciles à intégrer au déroulement du scénario puisque la SUB se maintient constamment entre la réalité et la fiction et qu'elle s'ajuste immédiatement aux actions des rôleurs. Par exemple, le balbutiement d'un rôleur lors d'une conversation téléphonique pourrait être le résultat de la nervosité authentique d'un rôleur pivot ou le jeu habile d'un rôleur invisible qui feint d'être inefficace.

En somme, tout élément de l'environnement quotidien peut être incorporé au scénario pour produire un effet dramatique. Par exemple, lors de la production de *Chronos* à l'automne 2007, un rôleur pivot s'est présenté en retard. Bien que le scénario n'ait pas prévu comment accueillir les retardataires, l'individu a pu être intégré sans difficulté. En fait, cette arrivée a servi le scénario puisque plusieurs rôleurs pivots ont admis après l'événement qu'ils avaient cru que le retardataire était en fait un acteur. Cette méprise a permis au véritable rôleur invisible d'accomplir sa tâche sans être soupçonné.

À chaque présentation de *Chronos*, un membre de l'équipe de production assurait l'accueil des rôleurs pivots au début de l'événement. Différentes approches ont été tentées. À l'été 2006, le membre faisait partie de l'intrigue et incarnait un agent de la *Société Chronos*. À l'été 2005 et à l'automne 2007, cette même personne agissait en tant qu'hôte et n'avait aucun lien avec l'intrigue du scénario. Dans les deux cas, la personne à l'accueil pouvait répondre aux questions des rôleurs pivots et expliquer le fonctionnement de l'événement. Toutefois, nous avons constaté que le fait d'intégrer l'hôte à l'intrigue contribuait davantage à la plausibilité du scénario. Lorsque l'hôte était coupé de l'intrigue, il agissait davantage comme un placier que comme un rôleur. En tant que placier l'hôte ne pouvait plus intervenir pendant le scénario, mais en tant que rôleur, il bénéficiait d'assez de flexibilité pour contribuer à la progression de l'intrigue.

À titre d'exemple, nous pouvons citer deux incidents qui ont eu lieu durant la présentation de *Chronos* à l'automne 2007. Pendant l'événement, la fonction d'hôte était assurée par le maître de jeu. Après une trentaine de minutes, celui-ci s'est aperçu qu'un des radio-émetteurs devant servir à la communication entre deux groupes de rôleurs pivots ne fonctionnait pas correctement : le radio-émetteur transmettait la voix de l'utilisateur, mais ne recevait pas celle des autres. Pour remédier à la situation, le maître de jeu a servi d'intermédiaire en utilisant un troisième radio-émetteur et en prétendant être un agent situé à « la centrale de communication ». Grâce à cette supercherie, le maître de jeu pouvait acheminer les messages que certains rôleurs pivots ne recevaient pas.

Le soir suivant, une femme, enceinte de sept mois, prenait part au scénario. Aux deux tiers du parcours, la participante fut prise de fatigue et a pensé devoir couper court à son expérience. Après consultation auprès du maître de jeu, le parcours fut légèrement modifié : la dame monta à bord de la voiture d'un des rôleurs principaux. Pendant que le reste du groupe poursuivait à pied, la rôleur pivot enceinte fut conduite directement au point de rencontre suivant et eut droit à une conversation en jeu avec le rôleur principal. Ce changement n'a pas fait dérailler l'intrigue et a permis à la dame de participer jusqu'à la fin. À partir du moment où une SUB est enclenchée, chaque imprévu provenant de l'environnement quotidien devient une péripétie du scénario fictif.

Cependant, un paramètre ne peut être modifié à volonté : le temps. Toujours lors de la présentation de l'automne 2007, nous avons tenté l'expérience de deux départs le même soir, à une heure d'intervalle. Chaque scénario était conçu de manière identique de façon à ce que quatre des acteurs interprètent le même rôle dans les deux scénarios. Le déroulement avait été préparé pour que les rôleurs professionnels qui jouaient dans les deux parcours aient le temps de reprendre leur place initiale une fois le premier groupe passé.

Nous avons conclu que ce système pouvait fonctionner, mais qu'il nuisait à l'expression libre de l'autonomie créatrice des rôleurs. Parce que le deuxième groupe suivait le premier, les rôleurs professionnels devaient parfois couper court à leur jeu ou limiter leurs déplacements afin d'éviter que les deux groupes ne se croisent en utilisant un chemin proche. Les deux groupes ne se sont

jamais rencontrés (ils étaient toujours à plus de trente minutes d'intervalle l'un de l'autre), toutefois, les interventions des rôleurs pivots du premier groupe subissaient la contrainte de la présence du deuxième. La soirée s'est déroulée sans accroc, mais nous avons compris que, par définition, une SUB doit se dérouler de manière autonome, sans dépendre des décisions de gens qui ne sont pas les protagonistes de l'intrigue. La seule manière de maintenir la plausibilité de l'intrigue est de permettre le libre télescopage de la fiction à la réalité, selon le rythme de chaque groupe de rôleurs pivots.

4.4 Télescopage de l'œuvre fictive à la réalité quotidienne

La SUB s'inscrit dans le courant du nouveau théâtre et du climat créatif favorisé par John Cage qui a repoussé la « performance » au-delà des limites du théâtre et offert de nouvelles avenues pour explorer la nature de la performance et du théâtre. Lorsque Cage préconisait l'élimination des frontières entre la vie et la création artistique, il préconisait l'acceptation de la chance et des lois de la nature au sein de l'œuvre afin que la vie participe de la finalité de la perception de l'œuvre d'art (Michael Kirby cité dans Sandford, 1995; p. 43). Dans le contexte de notre recherche, nous avons défini cette participation de la vie dans l'art comme étant l'œuvre d'art qu'on apprécie en y jouant.

Le scénario de SUB crée une distance entre l'individu dans la vie de tous les jours et le rôleur dans la fiction. Cette distance provoque des conditions de métacommunication où l'individu est à la fois lui-même et un autre. Dans le contexte du scénario de la SUB, les rôleurs pivots et professionnels annoncent que leurs actions sont à la fois réelles et feintes, puisqu'ils utilisent leurs propres personnalités comme gabarit de leurs « personnages ». Comme un enfant qui, en situation de jeu, fait semblant de frapper de toutes ses forces en se battant avec une épée en bois, les rôleurs posent des gestes qui annoncent simultanément leur nature réelle et ludique (Salen & Zimmerman, 2004; p. 371). Tout au long de l'événement, le scénario brouille les limites entre la fiction de l'intrigue et l'environnement quotidien à l'intérieur de laquelle elle se déroule. Tous les aspects de la SUB sont informés de ce télescopage, que ce soit celui des lieux qui correspondent à l'environnement à l'intérieur duquel les rôleurs vivent, ou celui des costumes des rôleurs, constitués à même leur garde-robe personnelle.

Le processus de mise en espace du scénario de la SUB débute par la sélection d'un parcours urbain à l'intérieur duquel pourront avoir lieu des situations qui sembleront quotidiennes. Lors de la mise en espace du scénario de la SUB, l'auteur s'efforce de modifier le moins possible la condition originale de ces lieux. En effet, il est primordial que les lieux respectent leur configuration originale afin de ne pas être perçus comme un décor factice.

La sélection des lieux dépend en grande partie du moyen de transport qui est utilisé pour les relier. Une fois ce mode de transport identifié (déplacement à pied, en voiture ou en métro), un périmètre peut être déterminé selon la durée de l'événement. Lorsque l'auteur de la SUB a complété le recensement de tous les lieux potentiels qui se trouvent à l'intérieur du périmètre, il choisit ceux qui sont les plus susceptibles de provoquer l'effet désiré sur les rôleurs pivots. Le défi pour l'auteur est de dénicher des lieux inusités ou d'obtenir l'accès à des zones normalement inaccessibles au public.

Alors que les déplacements entre les lieux sont scénarisés de manière à ce que les rôleurs pivots puissent choisir le chemin qu'ils préfèrent (marcher au lieu de prendre le métro; passer par la ruelle plutôt que par la rue principale), les scènes principales se déroulent généralement à l'intérieur de lieux fermés où l'auteur de la SUB peut contrôler la circulation. En laissant une certaine liberté de choix aux rôleurs pivots quant à la manière dont ils se déplacent, l'auteur multiplie les occasions où la fiction et l'environnement quotidien peuvent se fondre l'un dans l'autre. Le contrôle de l'environnement lors des scènes principales garantit une certaine intégrité du déroulement du scénario et évite d'alarmer les passants qui pourraient se montrer suspicieux d'un attroupement d'inconnus dans un lieu incongru.

L'exemple par excellence de la sélection d'un lieu au fort potentiel dramatique est le Stade olympique. L'intrigue centrale de *Chronos* est la réception à notre époque de messages envoyés par des gens vivant dans le futur. Le Stade fut sélectionné parce qu'il est facilement accessible par voiture ou en transport en commun et que l'immensité du site offre une multitude de possibilités de scénarisation. Dans le contexte de *Chronos*, l'auteur de la SUB décida de faire du mat du Stade un immense cadran solaire. En réinterprétant la signification de l'architecture d'un

des sites les plus connus de Montréal, l'auteur télescope une perception quotidienne à un traquenard fictif.

Au cours des trois présentations de *Chronos*, la Régie des installations olympiques a offert son entière collaboration à notre projet. Chaque année, elle nous a permis de présenter la scène de confrontation finale dans les locaux de la galerie de presse. L'endroit était parfaitement adapté à nos besoins. La galerie est une partie du Stade normalement fermée au public et offre une vue imprenable sur l'immensité du Stade. L'improbabilité quant à la facilité avec laquelle les rôleurs pivots accédaient au Stade était contrebalancée par une courte scène. Un détour au comptoir de la sécurité effectué par le rôleur principal ou le rôleur invisible révélait que les rôleurs pivots étaient attendus. En effet, le garde de sécurité possédait déjà leur description et avait ordre de leur indiquer le chemin. Le doute subsistait chez les rôleurs pivots, mais l'endossement d'un véritable employé de la Régie des installations olympiques contribuait grandement à la plausibilité de l'intrigue.

Le Stade est demeuré un élément central des trois itérations de *Chronos*. Cependant, le parcours de l'événement et les moyens de transport que nous avons privilégiés ont changé à chaque présentation. À l'été 2005, les déplacements se faisaient à pied et en métro. À l'été 2006, nous avons allongé le parcours et avons ajouté une voiture afin que les rôleurs pivots puissent couvrir la distance nécessaire en un temps raisonnable. À l'automne 2007, les déplacements se sont faits à pied exclusivement.

En fin de compte, la décision de ne plus utiliser de transports motorisés a été motivée par le désir de minimiser les besoins logistiques du scénario et d'exploiter à fond les lieux choisis. Pour ce faire, lors de la production de 2007, nous avons recensé tous les lieux inusités se trouvant dans un rayon d'un kilomètre du Stade olympique et nous avons ajusté notre scénario en conséquence de ces lieux. En plus d'ajouter au sentiment de plausibilité de l'intrigue, cette décision a eu pour effet de simplifier l'organisation de l'événement : parce que tous les déplacements se faisaient à pied, il n'était plus nécessaire de prévoir des espaces de stationnement pour les voitures des rôleurs ni de fournir aux rôleurs pivots des pièces de monnaie pour les parcmètres ou des tickets de métro. De plus, le déroulement du scénario ne dépendait plus des horaires du métro.

La proximité des lieux n'est pas le seul facteur qui détermine leur sélection. Leur potentiel dramatique pèse tout autant dans la balance. Dans le cadre d'une SUB, le travail scénographique de l'auteur consiste à *révéler* un potentiel latent plutôt qu'à *créer* un espace scénique à proprement parler. Les lieux sélectionnés par l'auteur de la SUB doivent déjà posséder un fort potentiel dramatique sans qu'il soit nécessaire de les habiller. Les lieux doivent raconter une histoire et affecter l'observateur dans leur état le plus simple. Une ruelle sombre, une chambre d'hôtel en désordre, un immense Stade vide et à moitié éclairé sont autant d'exemples de ces lieux à l'intérieur desquels il suffit de mettre les pieds pour que l'imagination se déclenche. La tâche qui incombe à l'auteur du scénario est donc de découvrir les lieux qui sont les plus pertinents par rapport au thème de la SUB, c'est-à-dire ceux qui nourrissent le mieux l'intrigue en produisant l'effet le plus percutant sur les rôleurs pivots.

Au cours des trois itérations de *Chronos* nous avons exploré l'utilisation de lieux privés et de lieux publics. Les deux premières années, la première scène se déroulait dans l'appartement où habitait réellement le rôleur professionnel en cavale. En 2007, nous avons déplacé cette scène dans une chambre d'hôtel située tout près du Stade olympique. L'impact sur les rôleurs pivots d'explorer un appartement était plus grand que celui de fouiller une chambre d'hôtel : tout le monde peut louer une chambre d'hôtel pour y monter un spectacle, mais fouiller les effets personnels d'un inconnu crée un certain malaise. Toutefois, force fut de constater qu'il était difficilement envisageable d'expulser un individu de chez lui à chaque présentation de *Chronos* pour permettre à des rôleurs pivots de passer ses effets personnels au peigne fin. De plus, si le rôleur professionnel déménageait, nous perdions immédiatement notre lieu de présentation.

L'utilisation de la chambre d'hôtel nous permet de contourner certaines craintes au niveau de la sécurité et de la vie privée du rôleur professionnel qui est censé y loger. De plus, l'environnement d'une chambre d'hôtel est plus facile à contrôler que celui d'un appartement. Le côté standard et aseptisé de la chambre a pour effet que chaque élément inusité que les rôleurs pivots y trouvent constitue un indice contribuant à la résolution de l'intrigue. Dans l'appartement, il y avait simplement trop d'éléments ~~qui devaient être pris~~ en compte et qui pouvaient lancer les rôleurs pivots sur de fausses pistes.

De plus, l'utilisation de la chambre d'hôtel avait pour avantage de plonger les rôleurs pivots directement dans l'environnement quotidien. Car, malgré l'infinité de possibilités que peuvent proposer les rôleurs pendant l'événement, l'élément le plus dynamique en cours de SUB est l'environnement dans lequel se déroule le scénario. Puisque les conventions qu'utilise *Chronos* sont les mêmes que celles qui régissent la vie à Montréal, et que, par conséquent, tout élément de la réalité montréalaise pourrait en théorie faire partie du dit scénario, ce sont les éléments de cette réalité et les passants qui l'habitent qui peuvent en affecter le plus le déroulement. Alors que le télescopage de la fiction à la réalité quotidienne constitue le cœur de nos procédés, paradoxalement c'est aussi l'élément qui échappe le plus à notre contrôle, ainsi qu'à celui de l'auteur, du maître de jeu et des rôleurs professionnels.

4.5 Autonomie créatrice

D'après les commentaires recueillis, le moment préféré du scénario de plusieurs rôleurs pivots concernait en fait un élément de la réalité quotidienne qui s'était en quelque sorte immiscé dans le scénario lui-même. Alors que le scénario guidait les gens à travers les lieux de la vie courante, des rencontres fortuites avec d'autres personnes se trouvant dans ces lieux créaient des situations qui semblaient non seulement plausibles aux participants, mais paraissaient vraies. Par exemple, une participante nous a demandé si c'était une voiture de l'organisation qui l'avait suivie à un moment donné. Elle fut surprise d'apprendre que l'homme qui parlait à son cellulaire au volant de sa voiture noire ne les suivait pas, mais était en fait un simple automobiliste vaquant à ses propres affaires. L'importance que les rôleurs pivots accordent à ces coïncidences révèle le potentiel de la SUB.

L'intérêt du télescopage de la fiction à la réalité quotidienne du point de vue de l'idéal situationniste est d'amplifier l'impact de la SUB sur le participant afin que celui-ci choisisse d'exprimer son autonomie créatrice pendant le scénario et, par extension dans sa vie quotidienne. L'objectif de la SUB est de donner au rôleur pivot l'envie d'appliquer les principes de la SUB au quotidien et de provoquer chez lui le désir de créer ses propres situations. La SUB se déroule

dans la rue afin de permettre au participant d'exercer son autonomie créatrice sur la rue et dans l'environnement où il circule tous les jours¹⁴.

La SUB tire profit du fait que notre société préconise de plus en plus l'utilisation des technologies de télécommunication. L'ubiquité des moyens de communication tels les téléphones cellulaires et les radios-émetteurs permet aux rôleurs professionnels de communiquer rapidement avec le maître de jeu et de faciliter l'intégration des rôleurs pivots à l'action. De plus, la disponibilité de moyens technologiques tels les appareils GPS, les caméras web et les ordinateurs portables permettent à l'auteur de SUB de produire des effets dramatiques à la fois impressionnants et quotidiens.

D'un point de vue situationniste, il est intéressant d'intégrer ces technologies puisqu'elles sont le produit de la société du spectacle. À notre époque, les citoyens jouent à des jeux vidéo soi-disant interactifs en collaborant avec leurs collègues qui, branchés sur Internet, se situent partout à travers le monde. De plus en plus, la communication directe a été remplacée par la conversation téléphonique et le courriel. Ces exemples illustrent parfaitement comment la technologie mise de l'avant par la société du spectacle réunit les gens, mais les réunit en tant que séparés (Debord, 1967; p. 30). En détournant l'usage des moyens de communication modernes, la SUB bonifie le quotidien et propose une alternative à l'isolement provoqué par la société du spectacle.

Dans *Le Pendule de Foucault* d'Umberto Eco (Eco, 1988), trois éditeurs blasés décident de piller la littérature et l'histoire mondiales pour créer de toutes pièces un complot à l'échelle planétaire. Après quelques mois de leur petit jeu, les trois amis sont assaillis par un groupe de conspirateurs convaincus qu'ils possèdent la clé de l'énigme de tous les grands mystères de la vie. Comble de malheur, plus les membres du trio nient détenir quelque secret que ce soit, plus les conspirateurs croient qu'ils cachent quelque chose. *Le Pendule de Foucault* suggère que la réalité est une construction faite à partir de perceptions, d'interprétations et de désirs et que la fiction peut déborder dans la réalité et l'influencer : chaque chapitre du roman est précédé d'une citation

¹⁴ Tel le roman *The Da Vinci Code* de Dan Brown (Brown, 2003), qui suggère dans ses premières pages que tous les événements et les faits décrits dans le texte ont été vérifiés et que les personnages qui y sont présentés sont bien réels, la SUB s'approprie tous les éléments de l'environnement quotidien pour dissimuler où se situe la frontière entre le réel et le fictif.

tirée d'un ouvrage bien réel qui traite d'un grand mystère religieux ou historique. Pour décider que la fiction correspond à la réalité quotidienne, il suffit d'un peu de crédulité volontaire.

Généralement, une œuvre théâtrale repose sur la résolution d'un conflit. Dans le cas précis de la SUB, le conflit résulte en partie de l'intrigue elle-même, par exemple combattre une force malfaisante, mais résulte aussi de la tension créée par le fait que le jeu se ment à lui-même. Le conflit « dramatique » de la SUB ne résulte pas d'une confrontation entre les acteurs et le public, entre le texte de l'auteur et le public ou entre les personnages. Lors d'une SUB, le conflit dramatique est produit par la confrontation entre un jeu dont la forme nie sa nature ludique et la participation consciente du rôleur pivot qui nie son aspect fictif et qui accepte – apprécions le jeu de mots – de se prêter au jeu.

Nos observations sur le terrain lors des présentations de *Chronos* nous amènent à nous questionner sur la façon dont les rôleurs pivots réagissent à l'événement et ce qu'ils en retirent. Le souvenir que les rôleurs pivots conservent de l'événement ne serait-il pas cette œuvre d'art dont nous parlons ? Sans vouloir simplifier les réactions des rôleurs pivots, nous les avons répertoriées en trois catégories selon la nature du parcours imaginaire qu'ils choisissent de produire lors de la SUB à savoir, un parcours intériorisé, exprimé ou projeté. Ces catégories reflètent les idéaux situationnistes auxquels nous aspirons et la façon dont les rôleurs pivots rehaussent la qualité de leur quotidien en exerçant leur autonomie créatrice à travers la création d'une œuvre d'art.

Les rôleurs pivots qui adoptent un parcours imaginaire intériorisé écoutent beaucoup, mais interviennent peu. Ces derniers ont tendance à soupeser les conséquences de leurs actions et à éviter de plonger tête première dans l'action. Lorsqu'ils interviennent en cours de SUB, ils le font judicieusement, au moment approprié. Ces rôleurs pivots se mettent de la partie lorsque vient le temps de faire le point sur la situation ou de brosser un tableau des informations et des indices recueillis par le groupe. Même si l'image projetée par ces rôleurs pivots en cours de SUB présente une attitude détachée, il appert que ces derniers vivent l'expérience intimement et intensément.

À l'opposé, les rôleurs pivots qui adoptent un parcours imaginaire exprimé jouent le jeu, cherchent à comprendre l'intrigue, interagissent régulièrement avec les rôleurs professionnels et acceptent aisément de se porter volontaire pour faire progresser l'action. C'est d'ailleurs dans cette catégorie que se retrouve la majorité des rôleurs pivots que nous avons observés à ce jour. Plus aventureux que les rôleurs pivots au parcours intériorisé, les rôleurs pivots au parcours exprimé semblent privilégier l'émotion et l'intuition plutôt que l'intellect et recherchent des émotions fortes et des résultats concrets à leurs actions.

Enfin, les rôleurs pivots choisissant un parcours imaginaire projeté sont les moins nombreux. Nous n'en avons dénombré que cinq ou six parmi la centaine qui ont pris part à la SUB *Chronos* jusqu'à maintenant. Ces rôleurs pivots empruntent un parcours individuel qui transcende le scénario. Les rôleurs pivots de cette catégorie jouent presque selon leurs propres règles, repoussant constamment les limites de l'intrigue. D'ailleurs, certaines des tentatives effectuées en cours de SUB par ces rôleurs pivots ont été ajoutées au scénario qu'elles complétaient. Ces versions alternatives font maintenant partie de l'arsenal dont disposent les rôleurs professionnels pour intégrer les rôleurs pivots, maintenir l'illusion de leur liberté d'action et renforcer la convention de plausibilité.

De prime abord, il semble que tous les rôleurs pivots aient trouvé la manière d'exprimer leur autonomie créatrice, leur propre production esthétique. Même les rôleurs professionnels que nous avons engagés pour guider ces derniers ont trouvé la manière de contribuer aux différentes versions du scénario. Nous avons remarqué que les rôleurs professionnels qui se sentent le plus à l'aise pour jouer dans une SUB sont ceux qui possèdent de l'expérience en animation de groupes et en jeu de rôle. Cela résulte probablement du fait que l'animateur doit constamment s'adapter aux gens qui se trouvent devant lui et que lors d'un jeu de rôle, les rôlistes improvisent entre eux, un pied dans la réalité et l'autre dans la fiction.

Nous avons quand même remarqué que les acteurs habitués à jouer au théâtre traditionnel s'habituent vite au genre de jeu requis par la SUB. En revanche, lors des répétitions, ces acteurs ont exprimé à **plusieurs reprises** leur désarroi, estimant que c'était la première fois qu'ils pouvaient échouer. **Malgré tout**, la majorité des rôleurs professionnels ont exprimé leur désir de

reprendre l'expérience. L'aspect imprévisible de l'événement a ébranlé leurs habitudes, mais la proximité des rôleurs pivots leur permettait d'établir un rapport humain direct et intime avec leur groupe, ce que la scène frontale ne permet pas.

Ce rapport humain rapproché résulte du fait que les contributions des rôleurs professionnels et les interventions des rôleurs pivots ont la même valeur du point de vue de l'exécution de la SUB. Cette relation humaine ne serait-elle pas l'œuvre ludique, en d'autres mots, la *situation*, que nous cherchons à produire ? En faisant des citoyens des protagonistes à part entière, la SUB en fait les alliés des rôleurs professionnels, plutôt que leurs observateurs.

Alors que la société du spectacle offre la fiction comme vraie afin de maintenir une domination sur le citoyen, la SUB s'approprie la fiction afin d'habiliter le citoyen et le conscientiser par rapport à son propre rôle créatif. Nous proposons aux rôleurs pivots de jouer dans le monde plutôt qu'en périphérie.

4.6 Conclusion

La mise en jeu d'une Substitution théâtrale est un processus à la fois complexe et simple. Complexe du point de vue de la quantité de facteurs dont il faut tenir compte lors de la phase de préparation du scénario et de la formation des rôleurs professionnels; simple du point de vue de son exécution. En effet, lorsque l'événement est enclenché, il suffit de suivre les rôleurs pivots en s'assurant que leurs initiatives soient intégrées à la trame du scénario. Chaque surprise, chaque imprévu est une occasion de pousser un peu plus loin la plausibilité de l'intrigue. D'ailleurs, contrairement à un spectacle théâtral traditionnel, les surprises et les imprévus sont des éléments désirés de la création de l'œuvre puisque c'est souvent à travers eux que s'exprime l'autonomie créatrice des rôleurs pivots.

La nature inédite de la SUB résulte de la manière dont notre méthode combine les différentes techniques empruntées aux pratiques du jeu de rôle, aux arts performatifs et aux jeux immersifs pour créer une œuvre qui se fonde entièrement à la réalité quotidienne. Plusieurs pratiques artistiques rencontrent l'individu dans son lieu de travail, au centre d'achat ou dans la rue. Toutefois, ces pratiques demeurent étrangères aux activités de la vie quotidienne. Pour atteindre

les idéaux situationnistes que nous nous sommes fixés, nous devons non seulement jouer dans l'environnement quotidien, mais jouer avec tous les éléments de cet environnement.

Une fois que l'environnement quotidien est intégré par les rôleurs pivots, l'expression de leur autonomie créatrice peut débiter. Notre objectif n'est pas d'encourager nos concitoyens à vivre à l'envers de notre société ou de notre époque : les intrigues que nous privilégions sont intimement liées à l'actualité. Nous aimerions plutôt remplacer chez eux l'envie d'agir en simples consommateurs par l'envie de devenir des agents de changement et de création.

Lorsque les rôleurs pivot participent à une SUB, ils ont l'opportunité de contribuer de manière significative à un projet collectif. Lors d'une SUB, les rôleurs pivots jouent avec la matière à partir de laquelle leur personne sociale est constituée. Les rôleurs pivots jouent avec un filet, certes (l'équipe de rôleurs professionnels est toujours là pour assurer leur sécurité), mais ils sont seuls responsables des conséquences de leurs actions. Lors d'un spectacle de théâtre traditionnel, il est possible de prédire la suite des événements presque exactement puisque la mise en scène est fixée. Lorsqu'une SUB est enclenchée, tout reste à inventer. Alors que dans le contexte d'un spectacle théâtral traditionnel, le pire qui puisse arriver à un spectateur est qu'il tousse ou applaudisse au mauvais moment, un rôleleur pivot peut provoquer une situation de confrontation, manquer un indice, mal interpréter les intentions d'un partenaire ou méprendre un passant pour un rôleleur professionnel.

Comme dans la vie quotidienne, le rôleleur pivot qui risque gros, peut récolter gros. Plus un individu s'implique dans l'action, plus les rôleurs professionnels appuient ses actions. Plus il exprime son autonomie créatrice, plus il fait du scénario de la SUB, une œuvre qui lui est propre.

CONCLUSION

En tant que chef de l'Internationale situationniste, Guy Debord désirait voir naître un monde où chacun pourrait vivre réellement (Debord, 1967; p. 164). Jusqu'à sa mort en 1994, il a dénoncé la transformation que la société de consommation opère sur les individus. Il s'insurgeait contre la passivité grandissante de ses concitoyens qui, au lieu d'agir, se complaisaient dans la contemplation de leurs biens matériels. À cette consommation aveugle, Debord et les situationnistes opposaient le jeu de la vie, c'est-à-dire qu'ils s'efforçaient de faire du jeu au quotidien une profession (*Internationale situationniste*, 1997; p. 98-99).

L'influence de la société du spectacle se fait toujours sentir à notre époque. Dans nos villes, les habitants sont devenus un contenu que l'on verse dans la ville après qu'elle soit construite et non des agents créateurs de leur environnement (Augoyard, 2000). La société du spectacle inonde la télévision, la radio, le cinéma et les journaux avec ses messages qui nous encouragent à vivre dans la peur. Et la seule solution qu'on nous propose est d'acheter davantage.

Pour remédier à cette situation, nous produisons des œuvres artistiques et ludiques qui utilisent l'environnement quotidien de la ville comme médium plutôt que comme toile de fond. Dans notre pratique, la réalité quotidienne devient un objet de création artistique et ludique et ce contact avec le quotidien revivifie aussi le créateur et le rôleur pivot.

Nous sommes à l'aube de l'époque de l'immersion et de l'expérience directe. Les différents types de jeux immersifs qui sont apparus depuis les quinze dernières années sont la suite logique et sophistiquée du roman d'aventures ou du film épique; comme eux ils font appel au divertissement, à l'évasion, à l'imagination. Par contre, les jeux immersifs impliquent les participants physiquement. Alors que les gens qui cherchent à être divertis sont habitués à adopter un rôle de spectateur, à l'ère de l'immersion, l'individu est appelé à devenir le protagoniste, voire le maître d'œuvre de son divertissement. L'activité immersive est un jeu oui, mais sans véritable gagnant ou perdant, et bien que le joueur interagisse avec les autres et qu'il participe à diverses activités, c'est souvent une performance qu'il se livre à lui-même avant tout (Bonsaint, 2006).

Dans ce nouveau genre de performance, les spectateurs sont mêlés à l'action. À l'intérieur d'un même spectacle, leur statut change à plusieurs reprises. À certains moments les spectateurs sont témoins d'un incident, à d'autres ils sont invités à s'impliquer, à être actifs, à vivre au cœur du spectacle, afin de se sensibiliser aux problématiques soulevées par l'événement, bref à devenir des participants (Côté, 1996; p. 70).

L'essentiel pour que l'immersion ait lieu est que les individus ou, dans le cas de la SUB, que les rôleurs pivots désirent s'y investir. La production de l'événement dépend en grande partie des actions et de l'engagement émotif, physique et intellectuel des participants face à l'intrigue. Pour que la SUB ait lieu, les rôleurs pivots doivent la vivre. Pendant la SUB, le rôleleur pivot est appelé à transcender l'illusion de passivité proposée par la société de consommation et à adopter un comportement de « viveur » (*Internationale situationniste*, 1997; p. 11).

Pour développer le contexte nécessaire à l'expression de l'autonomie créatrice des rôleurs pivots, nous avons misé sur l'écriture et la mise en jeu du scénario *Chronos*. Cependant, notre intérêt premier concerne l'élaboration de la matrice qui permet de créer des SUB. En adoptant une méthode itérative s'ajustant selon nos observations et l'analyse des commentaires recueillis suivant les scénarios, nous aspirons à développer et à populariser une méthode qui permettra à d'autres « maîtres de jeu » de produire des scénarios adaptés ou repris.

Au cours des trois itérations de *Chronos*, nous avons démontré que notre matrice est viable d'un point de vue logistique. Nous avons établi les principes qui doivent régir l'intégration des rôleurs au scénario et le déroulement de l'événement. Il nous reste maintenant à peaufiner notre intrigue afin qu'elle capte et maintienne l'intérêt de tous nos rôleurs pivots à tout moment.

Pour ce faire, nous travaillons à appliquer notre méthode à d'autres scénarios qui respectent les paramètres exprimés par la SUB *Chronos*, mais qui tentent de dépasser les limites de la forme. À titre d'exemple, citons *Hadès*, une SUB non linéaire qui offrira une liberté d'action quasi totale aux rôleurs pivots (à l'intérieur des limites des lois municipales et de la physique !) et *Jury*, un

huis clos qui offrira un trajet imaginé et intériorisé plutôt qu'une série d'actions physiques et « héroïques ».

À long terme nous envisageons l'application de la SUB aux domaines de la formation expérientielle et du récréo-tourisme. Dans le cas de la formation expérientielle, la SUB pourrait servir d'entraînement. Un scénario adapté aux besoins d'un organisme fournirait le contexte nécessaire à la transmission de valeurs fondamentales. Du point de vue du récréo-tourisme, nous envisageons des visites guidées où le visiteur occupe lui-même la fonction de guide et où l'histoire et les lieux s'animent pour créer l'occasion d'un dialogue plutôt que d'une mémorisation passive.

Contrairement à ce que désiraient les situationnistes, nous n'espérons pas qu'un jour tous les citoyens deviendront des rôleurs pivots. En revanche, notre travail nous laisse espérer que notre contribution popularisera l'idée que les règles de la vie quotidienne sont faites pour être sous le contrôle de ceux qui la vivent et non pas l'inverse. Nous désignons notre approche théâtrale renouvelée sous l'appellation de « théâtre fractal ». Le terme fractal est emprunté aux sciences mathématiques et désigne des formes dont les règles de production peuvent être comprises, mais dont le résultat final ne peut être prédit avec exactitude. La matrice de la SUB est clairement définie. Cependant, les événements qu'elle permet de produire sont fluides et imprévisibles.

En appliquant les principes du théâtre fractal à leur vie quotidienne, nos concitoyens apprendront à maîtriser les paramètres de leur environnement quotidien afin d'en faire une œuvre inédite, surprenante, en un mot, vivante.

APPENDICES

APPENDICE A : Manifeste du Théâtre fractal

Notre manifeste du théâtre fractal est à la fois la source et la conclusion de notre démarche d'exploration et de création théâtrale renouvelée. La relation unidirectionnelle que la scène frontale impose au spectateur et à l'acteur est insatisfaisante. Nous sommes d'avis qu'à son meilleur, l'action théâtrale favorise le dialogue et la participation active plutôt que le soliloque et la contemplation passive. Le dialogue et la participation active produisent des œuvres qui deviennent partie intégrante de la vie et du vécu de ceux qui y contribuent. Pour produire ces événements théâtraux à l'intérieur desquels on peut s'immerger, il faut briser le mur imaginaire qui sépare la scène et la salle et inviter les spectateurs à contribuer à l'acte de création.

Plutôt que de présenter notre théâtre dans l'édifice théâtral, un lieu apparenté à un centre opératoire aseptisé à l'intérieur duquel n'importe quel spectacle peut être présenté, sans lien avec l'environnement, nous nous rattachons au mouvement de théâtre hors les murs ou in situ. Les parcours que nous produisons sont des événements de nature théâtrale qui investissent les lieux de la vie quotidienne et prennent racine dans l'environnement familial.

La Substitution théâtrale (SUB) unit l'art à la vie quotidienne et l'imagination à l'action. De cette union naît notre théâtre, un théâtre renouvelé que nous nommons *fractal*, car, bien que nous puissions définir les principes opératoires de la SUB, sa forme définitive résulte toujours de l'action des rôleurs pivots qui y prennent part. Ces événements sont uniques, imprévisibles, vivants. Nous développons un théâtre *fractal* qui, comme la vie, obéit à des lois claires, mais dont on ne peut prévoir exactement la finalité.

L'acte de création que nous recherchons s'exprime par l'exercice libre de l'autonomie créatrice des individus. En adoptant les idéaux exprimés par l'Internationale situationniste, nous proposons un rapport dialogique entre le public et l'acteur. Nous produisons des événements qui utilisent la vie quotidienne comme matériau et qui visent à faire des citoyens des viveurs.

À l'époque de l'Internationale situationniste, les règles sociales étaient plus contraignantes qu'aujourd'hui. Les situationnistes s'insurgeaient contre les modèles sociaux et comportementaux que leur imposait leur société. Ils proposaient de faire éclater les modèles traditionnels afin d'en produire de nouveaux. À notre époque les genres et les courants ont éclaté et se sont mêlés. L'objectif de chaque individu ne doit plus être de combattre un destin établi, mais de définir le sens de sa propre vie. Si dans le passé nous vivions dans une oeuvre figurative à la Degas où toutes les formes imaginées correspondent à la réalité, nous vivons maintenant dans un Pollock où la signification de chaque forme ou ligne est à préciser. Il devient donc encore plus urgent pour les citoyens de prendre en main la production des règles qui régissent leur vie quotidienne.

Notre désir de renouveler le théâtre provient d'un questionnement croissant au sujet de la nature même du théâtre. Nous croyons qu'une des fonctions du théâtre est de permettre à tous les membres d'une communauté de comprendre et d'explorer leur environnement. La SUB élimine le « quatrième mur » imposé par le théâtre frontal et accorde aux spectateurs le droit de créer. La SUB offre un spectacle total qui diffère des tentatives de nos prédécesseurs par le fait qu'elle intègre non seulement toutes les formes d'art qui lui sont utiles, mais aussi la réalité : dans le passé, l'être humain interprétait un personnage ou un type inventé par un auteur. Sur la scène du *théâtre fractal*, il accomplira un acte de création à l'aide de ses capacités corporelles et intellectuelles. Il jouera un rôle d'initiateur dans le processus actif de la création (David, 1991; p. 133).

En plus de l'exercice de l'autonomie créatrice, les moyens que nous choisissons pour atteindre le théâtre fractal sont : l'habilitation, la substitution et le jeu. Tous nos événements reposent sur la participation physique, intellectuelle et émotive des rôleurs pivots. L'auteur de la SUB accorde presque entière liberté aux rôleurs pivots dans l'espoir que ces derniers prendront le contrôle de l'événement. Fort de ce contrôle, les rôleurs pivots découvriront le potentiel ludique et artistique qui existe à même l'environnement quotidien. Le théâtre fractal offre aux spectateurs généralement passifs, une arène où ils peuvent éprouver les comportements qu'ils pourront mettre en pratique dans leur vie courante.

APPENDICE B : Scénario *Chronos* (2007)

Synopsis

Dans un futur rapproché, un individu développe un appareil lui permettant de communiquer à travers le temps. Grâce à cet appareil, cet individu envoie des messages vers le passé afin de modifier le cours du temps. À l'époque actuelle, une femme reçoit ces messages et fonde une société nommée *Chronos*. La fonction de cette société est de recueillir les messages du futur et de réaliser le plan de l'inventeur de l'appareil à communiquer à travers le temps.

Au moment où commence l'intrigue, les rôleurs pivots ont été invités dans une chambre d'hôtel de Montréal par la chef de la *Société Chronos*. Elle prétend que quelqu'un du futur veut communiquer avec eux, mais la réalité est tout autre : les rôleurs pivots découvriront au fil de l'histoire qu'elle désire se servir d'eux pour ouvrir une brèche entre le présent et le futur au risque de détruire la Terre. Est-ce que les rôleurs pivots choisiront de contrecarrer les plans des deux complices ou décideront-ils de se joindre à eux ?

Sites spécifiques

1. Chambre d'hôtel à proximité du Stade olympique, Montréal (Québec)
2. Sationnement souterrain à proximité du Stade olympique, Montréal (Québec)
3. Ruelle à proximité du Stade olympique, Montréal (Québec)
4. Restaurant à proximité du Stade olympique, Montréal (Québec)
5. Station de métro Pie-IX, ligne verte, Montréal (Québec)
6. Station de métro Viau, ligne verte, Montréal (Québec)
7. Galerie de la presse, Stade olympique, Montréal (Québec)

Distribution¹⁵

1. Annick Léger, chef de la *Société Chronos*, 40 ans
Rôleur principal
2. Annie-Claude Beaudry, invitée par Annick Léger, 25 ans
Rôleur invisible
3. Éloi Archambaudoin, membre de la *Société Chronos* en cavale, 25 ans
Rôleur de premier plan
4. Christian Bugden, ex-membre de la *Société Chronos*, 35 ans
Rôleur de premier plan
5. Thomas Pintal, « réceptacle temporel », 30 ans
Rôleur de premier plan
6. Lynne Cooper, serveuse, amie d'Eric Turgeon, 25 ans
Rôleur figurant
7. Eric Turgeon, « réceptacle temporel », 30 ans
Rôleur de premier plan

¹⁵ Les noms listés le sont à titre référentiel. Les rôleurs professionnels doivent toujours utiliser leurs propres noms.

Canevas

Scène 0 – Accueil		18 h 40–19 h 00	
Christian Bugden est assis dans le lobby de l’hôtel.			
Scène 1 – Chronos		19 h 00–19 h 15	
Annick accueille les rôleurs pivots à la chambre d’hôtel.			
Scène 2 – Éloi		19 h 15	
Le téléphone cellulaire d’Annick sonne. Son contact à un centre de triangulation vient de détecter le téléphone cellulaire d’Éloi et lui a téléchargé les coordonnées.			
Scène 3 – Préparatifs		19 h 20–19 h 25	
Les acteurs et les rôleurs pivots s’échangent leurs numéros de téléphone cellulaire. Les rôleurs pivots peuvent en profiter pour utiliser la salle de bain. On divise les rôleurs pivots en deux groupes.			
Scène 4A – Enquête	19 h 25–19 h 35	Scène 4B – Filature	19 h 25–19 h 40
Groupe A Annie-Claude prend subtilement la tête du groupe de rôleurs pivots et les aide à fouiller la chambre.		Groupe B Lorsque le groupe arrive à la rue Pierre-de-Coubertin, Annick suggère que le groupe se divise en trois sous-groupes : 1, 2 et 3 et remet aux rôleurs pivots des photos d’Éloi et des walkies-talkies.	
Scène 5A – Trahison	19 h 35	Scène 5B – Eric	19 h 40–20 h 00
Christian Bugden utilise le téléphone de l’hôtel pour contacter les rôleurs pivots.		Eric Turgeon accoste les rôleurs pivots du groupe 1 en leur demandant s’ils connaissent Annick.	
Scène 6A – Complot	19 h 40–20 h 05	Scène 6B – Révélations	19 h 40–20 h 00
Les rôleurs pivots trouvent Christian Bugden près de sa voiture.		Éloi accoste le groupe 2 et exige que les rôleurs pivots se débarrassent d’Annick avant qu’il ne leur révèle où se trouve Thomas. Pour ce faire, Éloi remet son cellulaire et une note aux rôleurs pivots. Il leur suggère de téléphoner à Annick et de lui dire qu’ils ont trouvé le cellulaire sur le trottoir. En fouillant un peu, ils ont trouvé un texto qui mentionne un rendez-vous dans une chambre de l’hôtel.	
Une fois que le groupe s’est débarrassé d’Annick, Éloi leur donne rendez-vous au métro Viau.			

Scène 7B – Thomas Pintal 20 h 00-20 h 10

À l'heure dite, les rôleurs pivots téléphonent à Thomas.

Thomas donne rendez-vous au groupe au restaurant sur la rue Sherbrooke, à 20 h 30.

Scènes 8A et 8B – Appel 20 h 00-20 h 10

À 20 h Annick est « de retour à la chambre d'hôtel ». Elle rejoint un rôleur pivot du groupe B par téléphone cellulaire et exige un rapport détaillé de leurs activités dans une trentaine de minutes.

Annick téléphone ensuite à Annie-Claude (20 h 05), qui, par mégarde, lui apprend que Christian Bugden est avec eux. Annick exige de parler à son ex-collègue immédiatement.

Scène 9 – Transit 20 h 10-20 h 30

Annie-Claude suggère aux rôleurs pivots du groupe A de joindre les rôleurs pivots du groupe B par téléphone. Ils se rejoignent au restaurant afin de partager les informations qu'ils ont découvertes.

Scène 10 – Moe's 20 h 30-20 h 55

Thomas reçoit le groupe et commande des pichets pour tout le monde.

Thomas a dans ses poches des feuilles sur lesquelles il a gribouillé « arrêtez Annick Léger ».

Annick va téléphoner aux rôleurs pivots pour tenter de les corrompre.

Scène 11 – Message 20 h 45

Thomas révèle la suite des informations au groupe.

Scène 12 – Transit 21 h 05-21 h 15

Le groupe se rend à la station de métro Pie-IX.

Scène 13 – Enlevée ! 21 h 15-21 h 25

Le groupe trouve Eric Turgeon au métro Pie-IX.

Annick téléphone aux rôleurs pivots pour leur dire qu'elle détient Lynne Cooper.

Scène 14 – Transit 21 h 35

Le groupe se rend à la galerie de Presse du Stade olympique.

Scène 15 – Le « cadran solaire » 21 h 35-22 h 00

Le groupe arrive au Stade.

Confrontation avec Annick et révélation de la nature du complot.

APPENDICE C : Réponses aux questionnaires distribués aux rôleurs pivots

Questionnaire rétroactif *Chronos*, 20 au 22 septembre 2007

Lors de l'exécution d'une SUB les rôleurs pivots partagent le rôle de créateur avec l'auteur du scénario, le maître de jeu et les rôleurs professionnels. Leurs contributions sont d'une importance capitale à notre démarche. En revanche leurs impressions après l'événement le sont tout autant. Nous avons donc consacré beaucoup de temps et d'efforts à l'observation des rôleurs pivots. Nous avons effectué ces observations lors des trois itérations de *Chronos* à titre de rôleur principal et de maître de jeu. De plus, à la fin de chaque présentation nous avons distribué aux rôleurs pivots un questionnaire dont nous incluons ici la compilation.

La majorité des rôleurs pivots était de sexe masculin (fait surprenant si on considère qu'en général on retrouve plus de femmes que d'hommes dans les salles de théâtre), mais la moyenne d'âge était presque identique chez les deux sexes, soit le début de la trentaine. L'écart d'âge était important : le plus jeune rôleur pivot avait 19 ans, la plus âgée, 60. Une nette majorité des rôleurs pivots œuvraient ou étudiaient dans des domaines artistiques. Ces résultats peuvent peut-être s'expliquer par le fait que la SUB s'apparente au jeu de rôle et que la majorité des rôlistes sont des hommes dans la trentaine.

Les commentaires laissés par les rôleurs pivots révèlent qu'ils ont particulièrement apprécié le choix des lieux et l'aspect novateur et immersif de l'activité, mais que l'intrigue leur semblait mal ficelée. Cela nous amène à conclure que notre matrice est au point, mais que nous avons encore à préciser l'intrigue du scénario *Chronos*.

Caractéristiques des répondants

Rôleurs pivots féminins

Nombre de rôleurs pivots féminins : 19	
Moyenne d'âge des rôleurs pivots féminins : 30 ans	
Écart d'âge des rôleurs pivots féminins : de 19 à 60 ans	
Secteurs d'emploi ou d'étude :	
Archiviste	Enseignante théâtre
Art dramatique	Enseignement
Arts dramatiques	Enseignement école secondaire
Cinéma – télévision	Fonctionnaire
Comédienne	Production (cinéma)
Communications	Théâtre
Droit	Théâtre
Éducation	Théâtre / enseignement
Enseignante de français langue seconde	Univers social

Rôleurs pivots masculins

Nombre de rôleurs pivots masculins : 26	
Moyenne d'âge des rôleurs pivots masculins : 33 ans	
Écart d'âge des rôleurs pivots masculins : de 19 à 62 ans	
Secteurs d'emploi ou d'étude :	
Arts	Gouvernement fédéral
Arts	Lieux historiques
Arts	Maîtrise en lettres UQÀM
Avocat	Marketing / gestion de groupe
Cinéma	Philosophie
Collégial	Policier enquêteur
Culture	Professeur
Enseignement	Théâtral
Étudiant	Théâtre
Fonction publique – géomatique	Théâtre
Géographie	Théâtre
	Théâtre -- histoire

Réponses en pourcentage

	Tout à fait en accord				4
	Un peu en accord				
	Un peu en désaccord		3		
	Tout à fait en désaccord	1		2	
	%	%	%	%	
1. L'événement m'a procuré du plaisir	2	6	25	67	
2. Le déroulement de l'événement s'est effectué sans difficulté	10	21	38	31	
3. Le dépliant contenait toute l'information dont j'avais besoin	3	10	18	69	
4. J'ai eu l'impression de perdre mon temps	65	19	10	6	
5. Le jeu des comédiens a contribué à la qualité de l'événement		10	27	63	
6. L'intrigue a su capter mon attention tout au long de l'événement	6	21	44	28	
7. J'ai remarqué des incohérences dans le scénario	25	23	42	10	
8. Le choix des lieux a contribué à la qualité de l'événement		4	17	79	
9. Les acteurs ont réagi de manière cohérente à mes actions		6	27	67	
10. J'aimerais participer au deuxième épisode de CHRONOS	4	6	33	57	
11. Par moment, j'ai cru que ce qui se passait était vrai	26	16	37	22	
12. Le coût du billet était trop élevé pour ce genre d'événement	50	30	18	2	
13. L'invitation téléphonique a contribué à la qualité de l'événement	5	28	18	49	
14. J'ai eu le sentiment de contrôler le déroulement de l'action	15	30	41	13	
15. J'ai le sentiment d'avoir contribué à la création d'une œuvre artistique	6	21	46	27	
16. J'ai décroché du scénario au moins une fois	14	12	30	44	
17. J'ai participé à toutes les activités	2	14	18	65	
18. L'expérience m'a appris quelque chose	5	16	45	34	
19. J'ai remarqué des manques dans le scénario	19	30	38	13	
20. J'aimerais participer de nouveau à ce genre d'événement		4	29	67	
21. La durée de l'événement m'a paru trop longue	50	22	17	11	
22. Je recommanderais à mes amis de participer à cet événement	2	11	19	68	

	À plus de 55 \$			
	Entre 45 \$ et 55 \$			
	Entre 35 \$ et 45 \$			
	Entre 25 \$ et 35 \$			
	%	%	%	%
23. À mon avis, un prix raisonnable pour « jouer » dans un événement comme CHRONOS se situe:	82	13	5	

Commentaires relatifs aux points soulevés dans les questions ci-haut et autres observations susceptibles d'améliorer l'événement :

Logistique

-Il y avait trop de participants (spectateurs) et le fait de les séparer et de les réunir plus tard rend moins facile la communication entre eux. Ce serait mieux de faire un petit groupe. Je n'ai pas trop suivi l'intrigue et il faudrait que les déplacements soient plus fluides.

-J'ai eu de la difficulté à comprendre les informations qu'avait reçues l'autre groupe.
Peut-être il faudrait ajuster le scénario ou faire plus de groupes pour que la communication soit meilleure.

Les marches : trop longues.

Comment s'assurer que l'information des deux groupes est partagée ? porte-parole ? secrétaire ?
Le personnage de Thomas pourrait-il questionner le groupe pour s'assurer que certaines infos sont divulguées. Nous savons qu'il est un acteur.

Le circuit était assez étendu, l'intérêt tombe lors des déplacements d'un point à l'autre.

Le temps de marche entre les différents lieux me semblait un peu trop long. Une perte de concentration est plus apte à arriver (décrochage, désintéressement). Les 2 chemins à suivre (car j'ai fait les deux) sont aussi intéressants, mais le chemin avec le GPS est un peu moins mystérieux.

Le choix des lieux est très important. Dès le lobby de l'hôtel, ça marche. Bravo.

Le nombre de personnes dans le groupe est trop nombreux. L'expérience serait meilleure si le # de personnes serait plus petit.

J'avais beaucoup de difficulté à suivre l'histoire, c'était un peu trop « cacophonique » (spell ?) pour que je réussisse à saisir les détails de l'histoire. Trop de monde qui parlent tous en même temps, qui courent d'un bord et de l'autre... bref, je crois qu'avoir été un plus petit groupe (6-7 au lieu de 15) j'aurais beaucoup plus apprécié le jeu. Ceci dit, l'idée de base est quand même bonne et je ne regrette pas d'avoir essayé.

Suggestions : plus petits groupes ?

C'est tout un risque ! Ce que j'ai bien aimé c'est que même si on avait un comédien dans notre groupe pour nous « guider », il nous laissait se retrouver aux mauvais endroits sans intervenir. Autre chose, le surplus intense d'indices non-nécessaires est génial. Ce n'est pas parce qu'un indice est présent qu'il est utile, ce qui nous pousse à faire des choix entre les indices. On pouvait aisément reconnaître les comédiens des non-comédiens, sans que ça en perde du naturel. Même si on s'est complètement perdu, on a quand même terminé dans la limite du temps. C'est génial. J'attends avec impatience les phases II et III !

-J'ai déjà participé à CHRONOS l'an passé et à ce moment, le groupe était plus petit et je trouvais alors que chacun se sentait plus personnellement impliqué.

-Nous étions peut-être un peu trop pour ce genre de scénario.

Projet théâtral d'une grande originalité, dynamique et stimulant. Mais la grande complexité qui en découle exigerait encore plus d'orientation de la part des comédiens participants. Pas facile de faire réagir les gens d'un soir à l'autre. Il me semble qu'il faudrait raccourcir encore l'événement, car 2 facteurs ont joué dans mon cas : la fatigue m'a fait décrocher et un imbroglio s'est produit quand les 2 groupes se sont rencontrés au Moe's : les infos n'ont pas suffisamment circulé d'un groupe à l'autre, ce qu'a enlevé de la cohésion à la suite du projet.

-Signaler aux participants de s'assurer de mettre leur téléphone cellulaire sur la charge la veille (bien pratique, puisque très utilisé).

Être bien chaussé parce que l'on marche beaucoup.

-J'ai bien apprécié l'événement, mais je crois que nous étions trop nombreux, car à de nombreux moments, c'était confus et c'était toujours les mêmes personnes qui détenaient les renseignements.

Je n'ai pas eu accès à tous les renseignements, car plusieurs personnes essayaient d'en trouver en même temps et nous n'avons pas eu beaucoup de temps pour les trouver.

J'aurais peut-être aimé recevoir davantage de documentation sur l'avancement du temps avant le spectacle, pour être davantage dans l'ambiance et connaître plus la théorie.

J'ai bien aimé le choix de l'hôtel et du Stade olympique.

Les endroits m'ont permis de me plonger complètement dans l'histoire.

J'ai beaucoup aimé l'expérience, mais certains moments m'ont paru longs parce que je crois qu'un groupe de 14 entraîne beaucoup de discussions et c'est souvent cacophonique. Peut-être qu'il faudrait des plus petits groupes.

J'ai beaucoup aimé le choix des lieux.

Accessoires et éléments fictifs

-Utilisations d'objets, cartes, musique, afin de rendre la participation plus amusante. ???

Déguisements pour les participants.

Prendre certains participants « à part » et leur donner une mission personnelle. (agents doubles, espions).

Utilisation d'acrobaties, cascades, feux d'Artifice, éléments de surprise et d'éblouissement.

I would add a couple of special effects, such as a video installation of a live message from the future. It would help the credibility of the story.

Invitation téléphonique : préciser que vous appelez pour le théâtre (pas seulement pour Chronos).

Les walki-talki (??? Je sais pas comment écrire cela ! hihi) étaient tout à fait de mise.

L'intrigue

-L'histoire est trop compliquée. We didn't have the sense of discovering more and more, but instead of getting increasingly confused.

The concept was very interesting, but so complicated that the actors lost track of what they were seeing.

-J'ai eu de la difficulté à m'impliquer, car les choses se passaient trop vite et se déroulaient toutes seules. À la fin, j'étais devenu spectateur.

Mais félicitations !

-Au niveau du scénario, est-ce possible d'y amener une histoire plus terre-à-terre afin que l'on embarque encore plus dans l'histoire ? (enlèvement d'un être aimé ? voleur à retrouver ?, conspiration gouvernementale ?)

-L'intrigue n'est pas assez solide, ou encore trop compliquée, pour soutenir un intérêt dramatique intense sur 3 heures.

La situation dans laquelle on nous embarque n'est pas clairement expliquée. Le briefing n'est pas convainquant et parce que (peut-être) pas assez crédible.

-L'événement devrait terminer sans réponse si le mystère n'est pas élucidé...

Les trames et possibilités narratives peuvent être multiples; en simplifier la ligne et les événements.

Quel est le rôle du spectateur ? Que faisons-nous là ? Notre « raison d'être » devrait être connue d'avance...

Les spectateurs font des choix; pouvoir en assurer, comme créateur, les conséquences.

J'ai pu observer un phénomène de groupe (plus) qu'être personnellement pris à parti.

Que dit « Chronos » sur le temps mis à part de permettre un jeu.

J'aurais aimé vivre un voyage dans le temps.

Je crois que pour la phase 2, il serait opportun que l'intrigue se raffine et qu'il ait davantage d'intrigue « psychologique ».

La mise en situation m'a paru un peu floue et j'aurais aimé quelque chose de plus simple, mais de plus alarmant.

Il y avait beaucoup d'indices et peut-être qu'il y aurait pu en avoir un peu moins, mais tout aussi clairs et incertains à la fois.

Il y avait parfois des temps morts, mais ça nous laissait le temps de réfléchir à l'intrigue.

J'aurais aimé que l'intrigue soit un peu plus « convaincante ».

Ex : enjeux plus graves, les rendez-vous plus collés (plus de pression). Des enlèvements de membres du groupe mais qui ont un moyen de communication comme cellulaire ou peu importe...

Cela dit, je mettrais davantage l'emphase sur le scénario, car il reste quelque peu nébuleux. Nous savons que nous devons chercher des gens, des informations, mais la raison pour laquelle nous le faisons reste imprécise. À un certain moment, il y a trop de gens introduits. Nous n'avons aucune idée du lien qu'ils ont dans l'histoire. En fait, c'est une vague idée, mais même vers la fin tout ceci reste encore interrogatif.

On ne comprend pas la mission clairement dès le départ (qu'est-ce qu'on cherche et pourquoi). C'est décevant d'apprendre à la fin que Marie-Josée savait tout. C'est long se promener sans savoir pourquoi.

L'intrigue est trop floue, pas suffisamment captivante. Aussi se méfier de tous est un peu facile comme excuse.

Fin trop facile.

Le fait de connaître un comédien était un facteur de décrochage assez important surtout parce qu'il y avait une mise en scène qui m'impliquait personnellement dans l'histoire (rupture de couple fausse).

Clarifier l'intrigue. Ajouter action et des points relais.

Clarifier le rôle de chacun dans le groupe si possible.

Les rôleurs professionnels

Le personnage de Thomas ne livrait pas grand-chose et je n'ai pas cru une seconde en celui de Marie-Josée. Par contre, Annie-Claude m'a eu totalement.

Les comédiens « cachés » étaient supers !

J'ai eu parfois l'impression qu'on n'utilisait pas le plein potentiel des acteurs, mais peut-être était-ce voulu qu'il nous laisse dans le flou et qu'ils ne soient que des guides indirects.

Le fait que des gens « non-comédiens » soient identifiés comme étant des connaissances des acteurs de l'événement brouille les cartes et enlève de la crédibilité à l'histoire.

Appréciation générale

Somme toute, expérience très intéressante. Merci.

Je crois que ceci indique la voie du divertissement moderne.

Et finalement. Merci beaucoup pour cette soirée ! Ce fut plein de rebondissements, la bière était excellente, le groupe super et les comédiens fantastiques :)

-J'ai beaucoup aimé cette soirée. Elle m'a donné le sourire. Il est intéressant de se promener dans un endroit ciblé de la ville afin de résoudre un problème donné.

Sinon j'ai adoré ma soirée, une idée originale à laquelle tout comédien rêve de participer et à laquelle tout bon spectateur sait apprécier. BRAVO !

Mais j'ai eu l'impression de vivre un camp scout et ça, j'aime bien.

Je veux réellement faire le deuxième Chronos !
C'était une soirée géniale !

Très belle expérience, à refaire.

Très intéressant ! Une belle soirée.
Par moment on s'y perd un peu, mais c'était tellement agréable de s'y retrouver.
Vraiment c'est complet !
Les interactions particulières et uniques avec certains participants nous apportent beaucoup.
Merci !

J'ai apprécié l'expérience, mais il y a plusieurs moments où j'ai senti le scénario m'échapper. Un peu comme si je ne savais plus quel était mon rôle, mon objectif.

L'aspect d'insécurité et la connaissance toujours partielle (ou impression de...) sont très efficaces.
Je pense qu'il est normal pour les participants d'avoir des moments de décrochage, qui sont moins nombreux en petits groupes, mais qui ne nuisent pas au déroulement.
Bravo ! encore !

J'ai adoré l'événement Chronos !
J'ai trouvé que le scénario était superbe et que le tout s'est très bien déroulé.
Bravo !

Merci de m'avoir fait vivre une si belle soirée !
Quelle belle expérience.
Moi qui d'habitude est très sceptique à ce genre de théâtre interactif.
J'ai embarqué avec joie !
Dès le départ je me suis sentie interpellée.
Bravo ! A une prochaine fois ! Bisous Maxine.

APPENDICE D : Extraits vidéo en format DVD

RÉFÉRENCES

Documents de référence

- Artfacts. S.d. *Janet Cardiff*. En ligne, <www.artfacts.net/index.php/pageType/artistInfo/artist/24421>, consulté le 15 octobre 2005.
- Bertrand, Joël. 2005. *Guy Debord*. En ligne, <www.ombres-blanches.fr/pub/repere/faits/niv5.php?id_chap=2227>, consulté le 23 mars 2008.
- Brockett, Oscar G., Hildy, J. Franklin. 2003. *History of Theatre*. 9th Edition. New York : Allyne and Bacon, 692 p.
- Debord, Guy. 1988. *Commentaires sur la société du spectacle*. Paris : Éditions Gallimard, 210 p.
- Debord, Guy. 1967. *La Société du spectacle*. Paris : Éditions Gallimard, 148 p.
- Debord, Guy. 2000. *Rapport sur la construction des situations*. Turin : Mille-et-une-nuits, 64 p.
- Dukore Bernard F. 1997. *Dramatic Theory and Criticism Bouquiner : Greeks to Grotowski*. New York : Harcourt, 1003 p.
- Fraser, Marie. 2005. *Raconte-moi (Tell me)*. Musée national des beaux-arts du Québec, 124 p.
- Freire, Paulo. 1972. *Pedagogy of the Oppressed* [Pédagogie de l'opprimé]. Baltimore: Penguin, 153 p.
- Gourdeau, Gabrielle. 1993. *Analyse du discours narratif*. Paris : Morin, 129 p.
- Internationale situationniste. 1997. *Internationale situationniste*. Paris : Librairie Arthème Fayard, 707 p.
- Isou, Isidore. 1973. *Les Véritables créateurs et les falsificateurs de Dada, du surréalisme et du lettrisme*. Paris : Centre de créativité, 146 p.
- Macherey, Pierre. 2005. *Debord : du spectacle au contre-spectacle*. En ligne, <<http://stl.recherche.univ-lille3.fr/seminaires/philosophie/macherey/macherey20042005/macherey30032005cadreprincipal.html>>, consulté le 21 février 2008.
- Othentika. 2003. *Othentika Simulation*. En ligne, <www.othentika.com>, consulté le 15 octobre 2005.
- Pierron, Agnès. 2002. *Dictionnaire de la langue de théâtre*. Paris : Dictionnaires – Le Robert, 622 p.

Pine, Joseph; Gilmore, James. 1999. *The Experience Economy : Work is Theatre and Every Business a Stage*. Boston : Harvard Business School Press, 254 p.

Scholette, Gregory; Thompson, Nato. 2004. *The Interventionists*. Boston : MIT, 154 p.

Shklovsky, Victor. 1965. *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. Traduit par Lemon, Lee T. et Reis, Marion J. Lincoln : University of Nebraska Press, 164 p.

Société de transport de Montréal. 2008. *Métro de Montréal*. En ligne, <www.stm.info>, consulté le 14 avril 2008.

WebMuseum. s.d. *Paul Cézanne*. En ligne, <www.ibiblio.org/wm/paint/auth/cezanne>, consulté le 15 avril 2008.

Wikipedia. 2005. *Encyclopédie en ligne*. En ligne, <www.wikipedia.org>, consulté le 15 avril 2008.

Documents de fiction

Brown, Dan. 2003. *The Da Vinci Code*. New York : Doubleday, 454 p.

Eco, Umberto. 1988. *Le Pendule de Foucault*. Paris : Grasset, 656 p.

Fincher, David. 1997. *The Game*. Prod. Propaganda Films. Hollywood : Polygram Filmed Entertainment. DVD, 128 min, son, couleur.

Fowles, John. 1965. *The Magus*. New York : Dell Publishing, 668 p.

Murakami, Haruki. 1991. *Hard-boiled Wonderland and the End of the World*. Traduit par Alfred Birnbaum. New York: Vintage, 416 p.

Myrick, Daniel; Sánchez, Eduardo. 1999. *The Blair Witch Project*. Prod. Haxan Films. Hollywood : Live/Artisan. DVD, 86 min, son, couleur, noir et blanc.

Robinson, Stanley Kim. 1985. *Memory of Whiteness*. New York : TD Associates, 351 p.

Tolkien, J.R. 1995. *Le Seigneur des anneaux*. Paris : Christian Bourgois, 1280 p.

Fiction et réalité

Cahiers du GERSE. Automne 2001. Le cinéma : imaginaire de la ville. 7 décembre 2004. <www.er.uqam.ca/nobel/gerse/numero_3.html>.

Droit, Roger-Pol. 2006. *L'Ère du conspirationnisme*. En ligne, <http://forum.aufeminin.com/forum/societe2/_f2415_societe2-L-ere-du-conspirationnisme.html>, consulté le 16 février 2008.

Klein, Étienne. 2004. *Les Tactiques de Chronos*. Paris : Flammarion, 220 p.

Montalbetti, Christine. 2001. *La Fiction, textes choisis et présentés par Christine Montalbetti*. Paris : Flammarion, 254 p.

Searle, John. 1998. *La Construction de la réalité sociale*. Paris : Éditions Gallimard, 303 p.

Jeu de rôle

Arneson, Dave; Gygas, Gary. 1977. *Dungeons and Dragons Basic Set*. États-Unis : TSR Hobbies Inc., 64 p.

Bicolline. 2001. *Bicolline : domaine dédié aux jeux de rôle grandeur nature*. En ligne, <www.bicolline.org>, consulté le 14 février 2008.

Bonsaint, Marie. 2006. *Jeu de rôle et société*. Thèse de maîtrise non publiée. Université de Montréal.

Doke, Sara. 1998. *PHÉNIX : Les jeux de rôle & le phénomène magic : dossier*. Bruxelles : C. Lefrancq, 287 p.

Duvivier, Jérôme. 1998. « Du feu de camp au semi-réel, histoire d'une renaissance originale du conte ». *PHÉNIX Les jeux de rôle & le phénomène magic : dossier*, No 45. Bruxelles : C. Lefrancq, 145-156 p.

LARP. s.d. *Live Action Role Playing Listing*. En ligne, <www.larplist.com>, consulté le 22 mars 2008.

Mackay, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game*. North Carolina : McFarland & Company, 201 p.

NASAGA. 2000. *North American Simulation and Gaming Association*. En ligne, <www.nasaga.org>, consulté le 6 août 2006.

Wizards of the Coast. 2001. *Dungeons & Dragons*. En ligne, <www.wizards.com/dnd>, consulté le 17 mars 2008.

Ludisme

Avacture. 2006. *Divertissement d'aventure*. En ligne, <www.avacture.com>, consulté le 14 février 2008.

Burning Man. 2005. *Black Rock City*. En ligne, <www.burningman.com>, consulté le 15 mars 2005.

Caillois, Roger. 1967. *Les Jeux et les hommes*. Paris : Éditions Gallimard, 374 p.

- CNet News. 2005. *Nouvelles sur les technologies de pointe*. En ligne, <www.news.com/Blurring-the-line-between-games-and-life/2100-1024_3-5590956.html>, consulté le 10 avril 2008.
- Doherty, Brian. 2004. *This is Burning Man*. Autriche d'Amérique : Little Brown, 304 p.
- Geocaching. sd. *Géopositionnement satellite*. En ligne, <www.geocaching.ca>, consulté le 14 février 2008.
- Huizinga, Johan. 1950. *Homo ludens*. Boston : The Beacon Press, 220 p.
- McGonigal, Jane. 2003. *A Real Little Game : The Performance of Belief in Pervasive Play*. Berkley : University of California, 25 p.
- Piaget, Jean. 1972. *Play and Development Symposium*. New York : W. W. Norton, 176 p.
- Salen, K., Zimmerman, E. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Boston : MIT, 672 p.
- Stradther, Michael. 2005. *Official Solution Book to A Treasure's Trove*. New Canaan : Treasure Trove Inc., 86 p.
- Stradther, Michael. 2004. *A Treasure's Trove*. New Canaan : Treasure Trove Inc., 116 p.
- TOHU. 2008. *Cité des arts du cirque*. En ligne, <www.tohu.ca>, consulté le 20 mars 2008.
- Van Dyk, Deirdre. « *Hide and Seek for Grownups* ». *Time*, 26 juillet 2004, p. 47.
- Wink Back Inc. 2003. *The Go Game*. En ligne, <www.thegogame.com>, consulté le 14 février 2008.

Théâtre

- Beauchamp, Hélène. 1997. *Apprivoiser le théâtre*. Montréal : Éditions logiques, 280 p.
- Beauchamp, Hélène. 1978. « Dramaturgie actuelle ». *Cahiers de théâtre Jeu*, No 8 (printemps), 184 p.
- Biner, Pierre. 1970. *Le Living Theatre*. Lausanne : La Cité, 280 p.
- Breault, Marie-Andrée. 1977. « Manifestes et textes théoriques ». *Cahiers de théâtre Jeu*, No 7 (hiver), 156 p.
- Brook, Peter. 1977. *L'espace vide*. Traduit de l'anglais par Christine Estienne et Franck Fayolle. Paris : Éditions du Seuil, 183 p.

Cleveland Public Theatre. S.d. *Théâtre didactique*. En ligne, <www.cptonline.org>, consulté le premier août 2007.

Côté, Sophie. 1996. *Triptyque*. Montréal : Université du Québec à Montréal, 210 p.

David, Catherine. 1991. *Laszlò Moholy-Nagy*. France : Flammarion, 122 p.

O'Sullivan, Dennis. 2005. « Théâtre hors les murs ». *Cahiers de théâtre Jeu*, No 115 (automne), 222 p.

Je sais pas si vous êtes comme moi. Conception et texte M-C. Gamache, M. Laliberté, M. Matte et N. Roberge. Rue Ontario Est, La cellule lumière rouge, Montréal, 1^{er}-19 juin 2004.

Kourilsky, Françoise. 1971. *Le Bread and Puppet Theatre*. Lausanne : La Cité, 279 p.

Living Theatre. 1971. *The Living Book of the Living Theatre: With an Introductory Essay by Richard Schechner*. Greenwich : New York Graphic Society, 250 p.

Repertorio Espanol. S.d. *Troupe hispanique*. En ligne, <www.repertorio.org>, consulté le premier août 2007.

San Francisco Mime Troupe. 2007. *Théâtre politique comique*. En ligne <www.sfmt.org>, consulté le 5 décembre 2007.

TACCom. 2002. *Théâtre à la carte*. En ligne, <www.tacom.ca>, consulté le 2 novembre 2005.

Triangle Theatre. 2007. *Theatre With Clout*. En ligne, <www.triangletheatre.co.uk>, consulté le 16 juillet 2007.

Une ville dont vous êtes le touriste. Écriture et mise en scène d'Olivier Choinière. Conception sonore de Jean-Sébastien Durocher. Théâtre la Licorne, ARRGL!, Montréal, 30 août-15 oct 2005.

Théâtre et société

Action terroriste socialement acceptable. 2008. *Théâtre d'intervention*. En ligne, <www.atsa.qc.ca>, consulté le 20 mars 2008.

Augoyard, Jean-François. 2000. *L'action artistique dans l'espace urbain*. In Métral, Jean (dir.) *Cultures en ville, ou de l'art et du citoyen*. La Tour D'Aigues, Éditions de l'Aube, 254 p.

Biot, Paul; Ingberg, Henry; Wibo, Anne. 2000. *Le théâtre d'intervention*. Louvain-la-Neuve : Centre d'études théâtrales, 172 p.

Boal, Augusto. 1977. *Théâtre de l'opprimé*. Traduit du brésilien par Régine Mellac. Paris : F. Maspero, 260 p.

- Boal, Augusto. 2000. *Théâtre invisible*. En ligne, <http://ospiti.peacelink.it/gioli/gioli_fr/node4.html>, consulté le 25 novembre 2005.
- Borie, Monique. 1981. *Mythe et théâtre aujourd'hui : une quête impossible? (Beckett, Genet, Grotowski, le Living theatre)*. Paris : Publications de la Sorbonne, Série Littérature no 15, 208 p.
- Brustein, Robert Sanford. 1980. *Critical Moments : Reflection on Theatre & Society*. New York : Random House, 232 p.
- Duvignaud, Jean. 1965. *Sociologie du théâtre : essai sur les ombres collectives*. Paris : PUF, 588 p.
- Ezra Park, Robert. 1950. *Race and Culture*. Glencoe : Free Press, 249 p.
- Headlines Theatre. 2007. *Theatre for Living*. En ligne, <www.headlinestheatre.com>, consulté le 17 mars 2008.
- L'Autre Montréal. 2004. *Collectif d'animation urbaine*. En ligne, <www.autremontreal.com>, consulté le 26 novembre 2005.
- Martineau, Maureen; Lepage, Danielle. 2007. *Le théâtre d'intervention au Québec, une pratique plurielle et des défis*. Mémoire du Théâtre d'intervention non-publié : Théâtre Parminou, 7 p.
- Mise au jeu. 2007. *Intervention théâtrale participative*. En ligne, <www.miseaujeu.org>, consulté le 17 mars 2008.
- Moreno, Jacob Levy. 1980. *Psychodrama*. New York : Beacon House, 250 p.
- Mouvement de théâtre action. S.d. *Théâtre didactique*. En ligne, <www.theatre-action.be>, consulté le 16 juillet 2007.
- Retamal, Miguel. 1987. *Augusto Boal et le théâtre de l'opprimé : adaptation au Québec de trois principales techniques : théâtre-forum, théâtre-image et théâtre-invisible*. Montréal : Université du Québec à Montréal, 173 p.
- Rieser, Judith Ellen. 1986. *The American Avant-Garde Ensemble Theatres of the Sixties in Their Historical and Cultural Context*. Ann Arbor : University Microfilms International, 299 p.
- Sandford, Mariellen R. 1995. *Happenings and Other Acts*. London : Routledge, 397 p.
- Schechner, Richard. 2002. *Performance Studies: An Introduction*. New York: Routledge, 351 p.
- Schutzman, Mady. 1994. *Playing Boal: Theatre, Therapy, Activism*. London : Routledge, 245 p.

Théâtre Parminou. s.d. *Théâtre d'intervention*. En ligne, <www.parminou.org>, consulté le 17 mars 2007.

Toronto Playback Theatre. 2007. *Théâtre d'intervention*. En ligne, <www.torontoplayback.com>, consulté le 17 mars 2007.

Turner, Victor. 1982. *From Ritual to Theatre : The Human Seriousness of Play*. New York : PAJ Publications, 128 p.

UTIL. S.d. *Unité théâtrale d'interventions loufoques*. En ligne, <www.theatreutil.org>, consulté le 7 août 2007.

Widlöcher, Daniel. s.d. *Psychodrame*. En ligne, <www.acpsy.com/ssychodrame>, consulté le 16 novembre 2005.